すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌

平成12年6月1日発行（毎月1回1日発行）
第1巻 第1号 通巻第1号

enterbrain

月刊アルカディア
6月号

COIN OP'ED
VIDEOGAME
MAGAZINE

ARCADIA



大好評連載群
ARCADIA FRONTIERS
HI-SCORE CLOSE UP
OLD GAME MUSEUM

攻略特集
ギルティギアX
パンチマニア 北斗の拳
POWERSTONE 2

NEW GAMES CLOSE UP!
MARVEL VS. CAPCOM 2
DEAD OR ALIVE 2 MILLENNIUM
電車でGO!3 通勤編
餓狼 -MARK OF THE WOLVES-
ストライダー飛竜2
セガ マリンフィッシング

祝・月刊化!
アーケードゲーム専門誌
ここに創刊!!

撃ちまくり避けまくる快感!
SHOOTING MATRIX!!

SCOOP!!
プロギアの嵐／斑鳩／婆裟羅／ガンスパイク
メタルスラッグ3／電脳戦機バーチャロン オラトリオタングラム Ver.5.66
グレート魔法大作戦／ブレイブブレイド／マーズマトリックス／サイヴァリア
バリアントシュヴァンツァー／STRIKERS 1999

2000 6 JUNE
No.001
580 yen





シューティング界に旋風を巻き起こした「ロックオン・システム」は今回も健在！



難易度やその後の敵の配置などが刻々と変化していく「侵食率」システム



スコアアタックがさらにヒートアップする家庭用オリジナルモードを搭載





TAITO
RAYCRISIS
レイクライシス
好評発売中
標準価格5,800円(税別)
株式会社タイトー
タイトーホームページ http://www.taito.co.jp
本社：〒102-8648　東京都千代田区平河町2-5-3
家庭用ゲームに関するお問い合わせは：〒223-8570 神奈川県横浜市港北区高田西1-16-28
タイトーお客様係 TEL.045-593-7115 (受付時間 月～金13:00～17:00)
"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標、また"PocketStation"は同社の商標です。

STAR WARS™ RACER™ ARCADE

スター・ウォーズ：レーサー アーケード

ポッドレースのスピード感とスリルを、迫力のグラフィックと臨場感あふれるサウンドで再現！





エピソードが誕生する。



最高4人までの通信対戦プレイが可能！

性能の異なる数種類のポッドレーサー！

プレイヤーのレベルで選べる4つのコース！



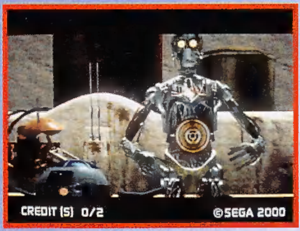
イージー　ノーマル　ハード　エキスパート

緻密な3D-CGと、大迫力のサウンド！

映画のようなアドバタイズムービー！
超迫力のエンジンサウンド！
あのBGMも完全再現！！

SEGA™ 株式会社 セガ・エンタープライゼス
本社3号館 〒144-8532 東京都大田区東糀谷2-12-14 電話 03(5737)7539(国内販売部)
セガのインターネット・ホームページ [SEGAエンターテイメント・ユニバース] 最新アミューズメント情報をご紹介。 SEGA ENTERTAINMENT UNIVERSE http://www.sega.co.jp/







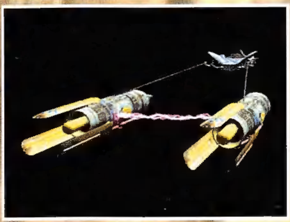
スター・ウォーズに、スピードとスリルの新たな

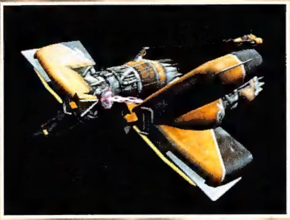
世界中のファンを熱狂させた、SF映画「スター・ウォーズ：エピソードI」。
その名シーンの興奮をそのままに、対戦型3Dレーシングゲームとして新登場！
映画に登場するキャラクターに扮してポッドレーサーを操り、繰り広げる
激しくも爽快なレースバトル！











アルカディア

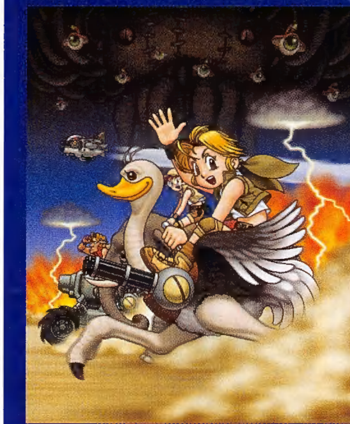
ARCADIA

COIN OP`ED VIDEOGAME MAGAZINE

No.1

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌

CONTENTS



タイトルロゴ&表紙デザイン／Smile Studio（福島トオル）
Illustration by 「METAL SLUG 3」

発行所/株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
☎03-5433-7850（営業部）
☎03-5433-7156（編集部）

GAME LIST

AD LIST

SHOOTING MATRIX

シューティングゲーム特集

このところシューティング業界が何やら騒がしい。2月のグレート魔法大作戦を皮切りに新作が続々発表されている。シューティングというと『マニアを対象とした高難度ゲーム』という印象を持つ人もいるかもしれない。だがそれは錯覚だ。そんな高尚なイメージなんぞドブに捨ててしまえ！　シューティングゲームはもっと親しみやすく、そして気持ちいいゲームなんだから。シューティング全般の難度高騰は常に叫ばれているが、いつの世も難しいゲームがあれば簡単なゲームもある。システムが多様で煩雑と感じるならば、それはシューティングというジャンルの厚みであり、それだけ選択肢が多いと解釈してみよう。普段あまりシューティングをプレイしない人も、このラッシュに乗じて面白そうなタイトルをチョイスして始めてみてくれ。目標？　最初は1面クリアで十分だ。2枚目のコインを投入したならば、君はもう立派なシューターだ！

新作SCOOP!!

これが噂の期待作!!!

撃つ

撃つ喜び

シューティングゲームの最も原初的な面白さは、敵を『撃つ』という行為そのものにある。飛来する敵を次々となぎ倒し、巨大なボスにあらん限りの弾幕を見舞ってやる。完膚なきまでの破壊、容赦ない排除。心理学者あたりに言わせれば　破壊欲求の代替行為　とでもなるのかもしれないが（シューティングに限ったことではないのだが）、弾を発射して敵を撃つ、その感覚は理屈抜きで単純に気持ちいい。悲しくも破壊されるために登場する敵たちなればこそ、心おきなく叩けるし、またそれが本筋ともいえよう。

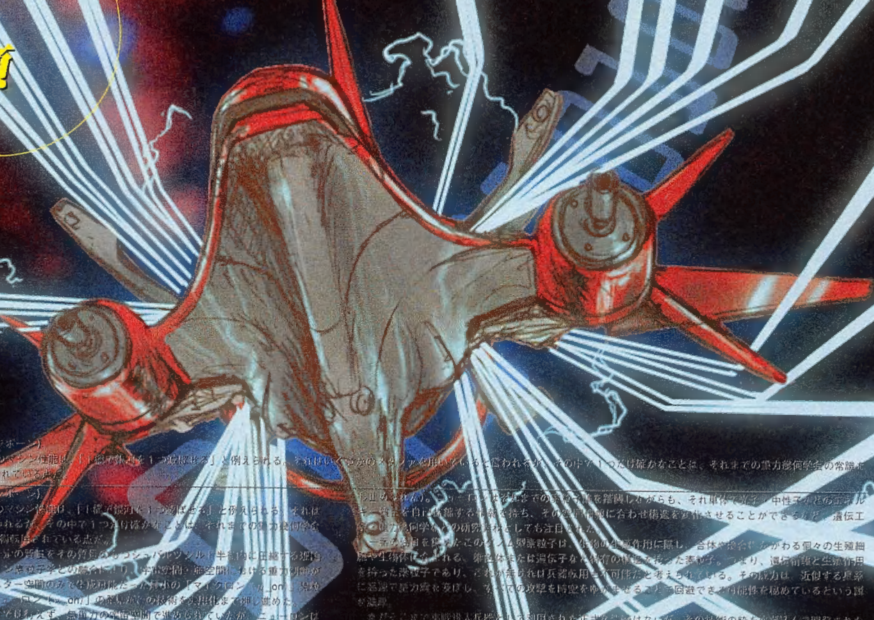
さて、この『撃つ』という言葉を聞くと、自機からシャワーのように弾を放射する光景をなんとなく思い浮かべてしまうかもしれない。確かに近年はショットをバリバリ撃てるゲームが多い。だが同じ撃つ行為でも、受ける快感の質はゲームによって、また状況によって明らかに差異がある。

遠くインベーダーの時代などは、ショットは単発が基本。加えて上下移動もできないシューティングがほとんどだったため、タイミングを合わせてボタンを押す、いわゆる目押しに近いゲーム性が主流だった。そこにあるのは弾幕をガリガリ叩き込むのとは違った、精密射撃のようにキッチリ狙い打つ快感だ。今でいえば溜め撃ちや、ガンシューのゴルゴ13などはかなりその感覚に近い。

そして時代の流れとともに、画面上に表示される自機の弾数が増え、新たに連射の概念が生まれた。やがてショットの形態もバリエーションがどんどん増えていく。16連射の高橋名人は今何をしているのだろう……はおいといて、連射することで固い敵が少しずつ火を吹き、そして撃沈する！　この心理的高揚感と充足感、そして爽快感はシューティングの大きな魅力になっている。張りつきや乗っかりはその最たるものである。この部分において、今はなき東亜プランの功績は非常に大きいといえる。

レーザーなどの貫通兵器にも独特の気持ちよさがある。1本のレーザーが複数の敵を射抜き画面から一掃する、または破壊可能なパーツで構成された地形にきれいに穴を開ける……前方直線上には塵一つ残さぬお掃除感は特にグラディウスシリーズで存分に味わえる。また同じレーザーでも、レイシリーズや蒼穹紅蓮隊のようにロックオンした敵を自動追尾するタイプや、達人レーザーのように、敵に当たれば破壊するまで照射し続けるタイプなどさまざまで、レーザーはシューティング界工学兵器の花形武装といえる。

スクロール方向や核となるシステム、世界観はゲームによってさまざまなれど、シューティングゲームである以上、自機から弾を発射し、それを敵に当てて倒すという根元原則は変わらない。この行為そのものを不快と感じるならば仕方がないが、そうでなければ君も今すぐシューティングの扉を開き、破壊衝動をぶつけてみよう。



シューティングゲームの種類

●固定画面シューティング●
自機は左右（上下）の2方向移動がメインで、ショットは単発。リメイク作品を除けば1990年代以降はほとんど出ていない。スペースインベーダー、プーヤンなど。

●縦スクロールシューティング（トップビュー）●
固定画面から派生した、背景が上から下にスクロールするタイプで、現在のシューティングのメインでもある。ゼビウス、タイガーヘリ、怒首領蜂など。

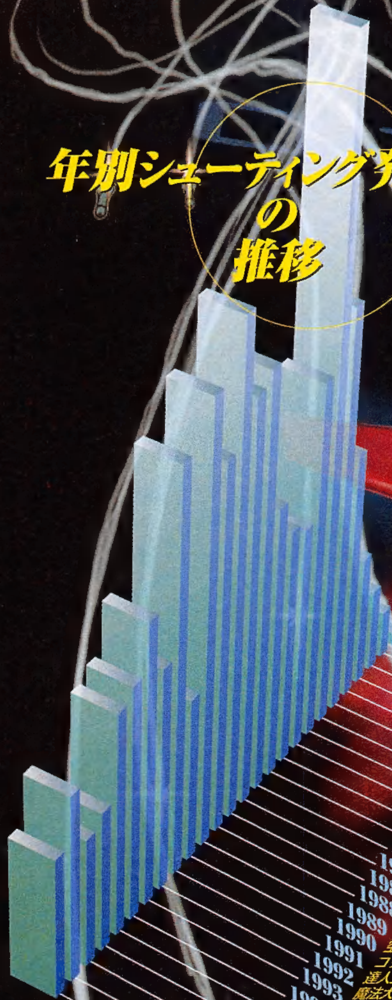
●横スクロールシューティング（サイドビュー）●
背景が右から左にスクロールする（例外あり）。当たり判定のある地形が多い。ゲームシステムも多岐に渡る。スクランブル、グラディウス、ダライアスなど。

●斜めスクロールシューティング（クォータービュー）●
斜め上から見下ろした視点のシューティング。擬似的に3D空間を体感できる。ザクソン、ビューポイントなどがあるが、ビューポイントは実質的には縦シューである。

●任意スクロールシューティング●
移動した方向に画面がスクロール。空間内の基地などを一定個数破壊すれば面クリアとなるものが多い。タイムパイロット、ボスコニアン、ファンタジーゾーンなど。

●3Dシューティング（リアビュー）●
プレイヤーの視点で行なうシューティング。飛行（走行）感覚、スピード感に特に優れている。スペースハリアー、アフターバーナー、電脳戦機バーチャロンなどがある。





年別シューティング発売数の推移

1974 アタックUFO　クワック
1975 ジェットファイター　アンチエアクラフト　バルーンガン
1976 インセプター　アウトロー　タンク8
1977 フライングフォートレス　M-79アンビッシュ　スターシップ　スペースインビンゴ　バトルシャーク
1978 スペースインベーダー　スペースフィーバー　ウルトラタンク　スカイライダー　スターシップ　ムーンベース
1979 アステロイド　ギャラクシアン　サスケVSコマンダー　オズマウォーズ　スペースウォー　フォートレス　サターン3D　カミカゼ
1980 キング&バルーン　ムーンクレスタ　ミサイルコマンド　スクランブル　ニューヨークニューヨーク　ディフェンダー　サイドワインダー　ディープスキャン
1981 ギャラガ　スクランブル　スパイダース　ストラテジーX　スペースオデッセイ　プレアデス　ボンオブサターン
1982 フーヤン　タイムパイロット　ワイルドウエスタン　ボスコニアン　ザクソン　ムーンパトロール
1983 エクセリオン　スターウォーズ　ゼビウス　フロントライン　ジャイラス　スタージャッカー
1984 ギャプラス　ザビガ　B-WING　スターフォース　バルガス　ジャイロダイン　1942
1985 ガントレット　グラディウス　タイガーヘリ　ASO　エグゼドエグゼス　アーガス　ツインビー　ワイバーンF-0　戦場の狼　テラクレスタ
1986 沙羅曼蛇　スクランブルフォーメーション　ダーウィン4078　ファンタジーゾーン　スラップファイト　奇々怪界　ロックオン　ハレーズコメット　ファイナライザー
1987 飛翔鮫　究極タイガー　ダライアス　ドラゴンスピリット　SDI　R-TYPE　1943　A-JAX　ラビオレプス　アフターバーナーII　魔境戦士
1988 達人　グラディウスII　イメージファイト　ロストワールド　ツインイーグル　ビンジケーターズ　スカイソルジャー　ギャラクシーフォース
1989 バーニングフォース　ナイトストライカー　マスターオブウェポン　キャリバー50　グラディウスIII　原始島　鮫!鮫!鮫!　エリア88　プラスアルファ
1990 空牙　雷電　パロディウスだ!　エアバスター　トライゴン　ドラゴンセイバー
1991 コットン　ウルフファング　スターブレード　サンダーフォースAC　ギャロップ　ラストリゾート　サンダードラゴン　チャリオット　メタルブラック
1992 達人王　超時空要塞マクロス　F/A　ドギューン!!　ソニックウイングス　ジンジンジップ
1993 魔法大作戦　戦国エース　V・V　海底大戦争　サンダードラゴン2　サイバトラー　ザ・グレイトラグタイムショー　ギャラクシアン3
1994 極上パロディウス　ガンバード　レイフォース　ダライアス外伝　疾風魔法大作戦　スターウォーズ（セガ）　雷電DX
1995 ゲーム天国　究極タイガーII　ストライカーズ1945　沙羅曼蛇2　首領蜂　湾岸戦争　バイパーフェイズ1
1996 バトルガレッガ　レイストーム　戦国ブレード　ライデンファイターズ　蒼穹紅蓮隊　アクウギャレット
1997 ストライカーズ1945II　コットン2　怒首領蜂　アームドポリスバトライダー　ソルディバイド　Gダライアス
1998 エスプレイド　ガーディアンフォース　ガンバード2　グラディウス4　レイクライシス　スペースボンバー　ライデンファイターズJET　レイディアントシルバーガン
1999 ギガウィング　ぐわんげ　パイロットキッズ　バトルバクレイド
グレート魔法大作戦　サイヴァリア　MARS MATRIX

（注：代表的なタイトルを抜き出しただけなので、もちろんこの他にも多数のタイトルが存在する）

避ける愉しみ

シューティングは文字通り、撃つという行為が大きな爽快感、充実感につながる。そしてこの対局に位置する魅力として、弾を『避ける』という防御的な動作が挙げられる。自機に向かって射出される大量の敵弾をかいくぐる緊張感、それを避けきったときの安堵の開放感、そして己の強さを実感できる優越感……『撃つ』とは方向性は異なるが、そこには「撃ち込み→破壊」に似た心理的充足があり、それはやはり快である。

弾避けの快感も撃つことと同様に、複数種の質的相違がある。まず、当たり判定が非常に小さい自機で嵐のような弾幕をかわすタイプ。これはケイブシューティングなどによく見られる。概して弾速は遅く、絡みつくような圧迫感と閉塞感がある。しかしそこを抜けたときの開放感はピカイチ。緊張に耐え切れずボンバーを使うというのもまたよしだ。

次に、自機を正確に狙う高速の弾を少しずつ動いてかわすタイプ。かつての東亜シューティング、最近ではセイブ開発の作品などに多い弾避けだ。自機狙いということがハッキリしているため動いていれば当たらない。一方向に少しずつ動いているだけで敵の猛攻はすべてサラリと流すことができる。だがその安心感もつかの間、端に追い込まれて反対側に切り返す一瞬は緊張感が爆発的に高まる。ボンバー？　もちろんそれもアリだ。

そしてパターンを覚えてしっかり対処するタイプ。避けるというよりは、安全な場所や敵との位置関係を把握して弾の当たらない場所に退避する、という感覚である。彩京シューティングのボス戦などはこのタイプだ。これが究極まで行きつくと　安全地帯　となる。また地形のある横シューになると、パターン性はより顕著になる。横シューは縦シューに比べ、地形に守られた砲台や破壊不能のオブジェクトで構成されたさまざまな仕掛けが施されている傾向が強く、刹那的な弾避けよりも、適切な対応策を練って臨むことが重要になる。ゴリ押しができないゲーム性はショット&ボンバー型の縦シューとは一線を画するものだ。だが難関を抜けたときは、難しいパズルが解けたときのような愉悦、確固たる征服感がある。まぐれやアドリブだけではまず先に進めないが、少しずつ地盤を固めれば着実に進歩していくので、一度覚えればミス率は確実に下がっていくのが特徴だ。

敵弾は自機のショット以上にバリエーションが豊富だ。かつては真下にストンと落とすような単発の弾だったのが、今では精密な自機狙い弾、扇状の広角弾、不規則なバラマキ弾、方向固定の方位弾、弧を描いて飛んでくるホーミング弾、連なった連射弾やレーザーなど、挙げていけばキリがないほどだ。さらにこれらの攻撃が複合される場合がほとんどであり、弾の撃ち方はほぼ無限だ。

危機的状況に身を晒すことで得られるカタルシス、そしてそこを突破したときに生まれるヒロイズム……弾避けもまた、シューティングの大いなる魅力である。撃つ、そして避ける。この二大要素を楽しむためには100円あればいい。君も今すぐシューティングの扉を開き、その風光明媚な世界に沈潜してみようではないか。

避ける

シューティング・アッセンブリー
〜シューティングの世界観〜

奈辺に広がる地平の果て！
成層圏を臨む紺碧の空！
闇よりも深い漆黒の顎！
そして――――――
出撃するは、限りなく広がる激闘の大宇宙！
さあ、行こう。
俺たちの戦場へ！

レバーとボタンの先にあるもの

「撃って、避ける」

この単純明快なシューティングの基本原則が生まれて幾年月。

その間、数々のタイトルが世に輩出され、ゲーセンを賑わし、そして消えていった。「撃って、避ける」という基本原則は様々な付加・応用要素を加えて発展していき、今日のシューティングゲームの隆盛に至ったのは周知の通り。

「撃って、避ける」という基本システムが進化を遂げていく過程で、同時に発展の道を歩んだ要素がある。それが、シューティングゲームの中に内包されている「世界観」だ。

ここで言う「世界観」とは、細々としたストーリーや、ゲームには登場しない裏設定などのみで構成されるようなものではない。

シューティングゲームの「世界観」とは、「ゲームシステム」「グラフィック」「サウンド」、そして「プレイヤーのゲームに懸ける情熱」が一定のヴォルテージを指し示したとき、初めて見えてくるものなのだ。「シューティングゲームが発散する自己主張」と「プレイヤーの持つ感性」がシンクロした時、それはボンヤリと形を作り始める。

「シューティングのみが持ち得るカタルシス」の象徴とも言える「世界観」。その世界の一端を垣間見てみよう。

可能性VS圧倒的戦力

基本的に、シューティングゲームはプレイヤーである「自機」と圧倒的大戦力である「敵キャラクター」との戦いが描かれる（チェンジ・エアブレードなど一部除く）。

無尽蔵とも言える敵の戦力に対し、こちらの戦力は常に微細。しかし、我らには「可能性」という、最も強力な天井知らずの武器が与えられているのだ。

プレイヤーの創意工夫次第で無限の発展性を持つ「可能性」という武器を自機に装着し、我々は圧倒的戦力に立ち向かう。その劇的とも言えるシチュエーションの臨場感を高めるため、シューティングゲームの中では様々な趣向が凝らされている。

一対多数の戦闘を可能にする為の「戦力」。直接的に言えば「自機の性能」だが、これもゲームの世界観を形作るための重要なファクターの一つとなっている。

「どのような攻撃方法を持ち、またどのようなパワーアップを遂げるのか」という要素は、ゲームシステムと密接に結びつき、「世界観」を構築するために大いに貢献しているのだ。

自機の分身を発生させて攻撃力を倍化させる「ビッグバイパー」（グラディウス）。特殊精錬された攻撃ポッド・フォースを装備して、臨機応変に局面に対応できる「R-9」（R-TYPE）。複数のターゲットを同時補足して攻撃する対低高度物攻撃システムを搭載した「RVA-818 X-RAY」（レイフォース）。

これらの機体は「ゲームシステム」と「キャラクター」の絶妙な融和により、「世界観」を表現することに成功している。一対多数の戦闘を想定してキャラクター設定を行なった結果、シューティングゲームのほとんどは「システム」がイコールで「ゲームの世界観」へと繋がっているのだ。

最初に「システムありき」で考案されたゲームも多々あるとは思うが、それに「グラフィック」そして「音」が組み合わさることにより、システムそのものが「世界観」の中核として機能を始める、といったケースも少なくはない。

「ただ撃つ」だけではなく、敵を攻撃することによりゲームとしての「個々の自己主張」が行なわれる。そこがシューティングゲームの粋なところなのだ。

なぜに戦う？

一対多数という理不尽極まりない状況を正当化もしくは強制的に納得させるため、シューティングのストーリーには「なぜ一機で戦わねばならないのか」なる説明がなされることが往々にして多い。

プレイヤーの設定が「他には無い何かしら特殊な力を擁した者である」という状況も数多いのだが、最も顕著に見られるのが「最後の一機」もしくは「生き残り」というシチュエーションである。

友軍機は全滅し、にっちもさっちも行かない故に単独戦闘を余儀なくされるといった状況や、惑星最後の生き残りといった「崖っぷち系」は、浪花節に弱い日本人のモチベーションを高めるのに一役買っているのではないだろうか。

「最後の生き残り」といっても、退社時間間際に自分しかいなかった故に課長からいきなり残業言い渡されて一人で仕事するハメになったとか、給食の時間にトマトが食えなくて一人昼休みまで残された、という状況とはワケが違う。シューティングゲームの多くは「自分の存在が最後の切り札」という激燃え状況を標準装備しているのだ。時にはそれが惑星の運命や星系の存在如何を担ってたりするわけで、オヤジの仇うんぬんといった問題とはちょいとスケールが違いますな。

このような闇雲に熱い巨大な運命を、さっくりと背負わされるのもまた、シューティングゲームの醍醐味と言えるだろう。

画面の外での楽しみ

「シューティングゲーム」への「入り方」は様々だ。「単純に機体を動かしているだけで楽しい」とか「攻略意欲がそそられる」などという正統派の理由から、「一面が好きなんだよ！」とか「メカデザインなどがスキ」というパターン、もしくは「ボムの爆風の形がたまんねぇんだよ兄弟！」「レーザーの集束パターン萌え～」という輩もいるかもしれない。

が、中には「特にこれと言って挙げるところはないんだけど、なんか好きなんだよな」と思ってる君、それは、そのシューティングが持つ「世界観」に魅せられているに違いないのだ。

技、絵、音、それらの要素が相互に干渉し合い、「世界観」は生まれてくる。これはシューティングゲームに限ったことではないが、コレだけはきっぱりと言える。

「シューティング世界観」は濃くて、深くて、そして開発者のセンスオブワンダーで満ちていると。

嘘だと思うなら、ゲーセンに行って、コインを入れてみたまえよ。そこかしこで、熱く語る「シューティングならではの世界観」の主張を行なっているはずだから。

未来世界系

現在我々が生きる世界より「未来」を想定して世界観が作られているシューティング。地球や惑星上が主な舞台。「ゼビウス」「テラクレスタ」「空牙」「蒼穹紅蓮隊」「エスプレイド」などなど、この系統のゲームタイトルには事欠かない。他ゲームと確固たる差別化を計るため、特に「システム」に力を入れて作られていることが多い。

MARS MATRIX/CAPCOM

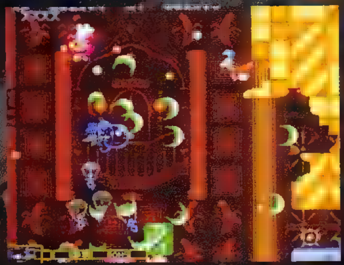


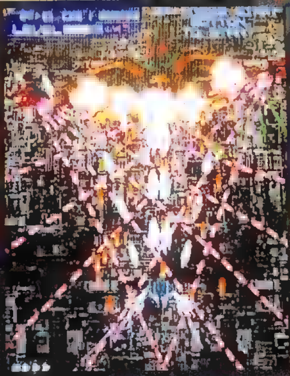


リアル指向系

主に現実世界を舞台にしたシューティング。出てくる機体も実際に存在するものが多い。有名どころでは「1942」「F/A」「究極タイガー」「メタルホーク」などがある。彩京の「ストライカーズシリーズ」やビデオシステムの「ソニックウイングスシリーズ」は自機は実機なのだが、後半以降の敵があまりにもやんちゃに大暴れするので、リアル指向とは呼べないかも。

STRIKERS1999/PSIKYO







ファンタジー系

架空の世界を舞台にしたシューティング。中世をモチーフとした異世界を舞台にしていることも多い。「ドラゴンスピリッツ」「ファンタジーゾーン」「ソルディバイド」などが有名所。最新作の「グレート魔法大作戦」や「ブレイブブレイド」もこのカテゴリーに入る。世界観構築のため、キャラクターデザインと楽曲に特に力が入っているのも特徴。

グレート魔法大作戦/EIGHTING/RAIZING/CAPCOM

異色系

「世界観」を一言で言い表せない困った系統がコレ。「パロディウスシリーズ」「はちゃめちゃファイター」「ずんずん教の野望」など、タイトルを聞くだけで妖しげな空気が漂っている作品が多い。なぜか熱狂的なお調子者ファンがつくのもこのジャンルの特徴。「グレートラグタイムショー」のように、ジャンル分けすら難しいゲームもこの系統と言えよう。

極上パロディウス! ～過去の栄光を求めて～/KONAMI

大宇宙系

そのものズバリ、宇宙空間での戦闘がメインとなっているシューティング。「グラディウスシリーズ」「R-TYPE」「レイシリーズ」など、異様に名作が多い。「宇宙が舞台」だけあって、思いきったゲームシステムを投入しやすく、ゲーム独自の様々な趣向が凝らされているのが特徴。逆を言えば、宇宙を舞台にするなら生半可な世界観では地味すぎる、ということか。

PSYVARIAR/TAITO/SUCCESS

Text：田渕健

特報!

超最新シューティングゲーム一挙公開!!

BRAND NEW SHOOTING GAME SCOOP

シューティングゲーム20余年の歴史はまだまだ続く。ここでは、まだゲーム画面すら公開前の3作品を特別に公開しよう。嵐の前の静けさか……期待のケイブからは「プロギアの嵐」。家庭用ソフトでも名高いトレジャーからは、こだわり充分の「斑鳩」。そして、一筋縄では想像のつかないゲームを送りだすビスコから「婆娑羅」。それぞれ、この特集のためにメーカーから寄せられた貴重な情報を元に、これからのシューティングゲームに期待を膨らませよう。

[プロギアの嵐]

蜂シリーズのケイブからは、初の横スクロールシューティング登場

「首領蜂」「怒首領蜂」、最近では「ぐわんげ」などでシューターの心をガッチリとつかんでいるケイブ。現在進行中の企画をついに垣間見ることができた。

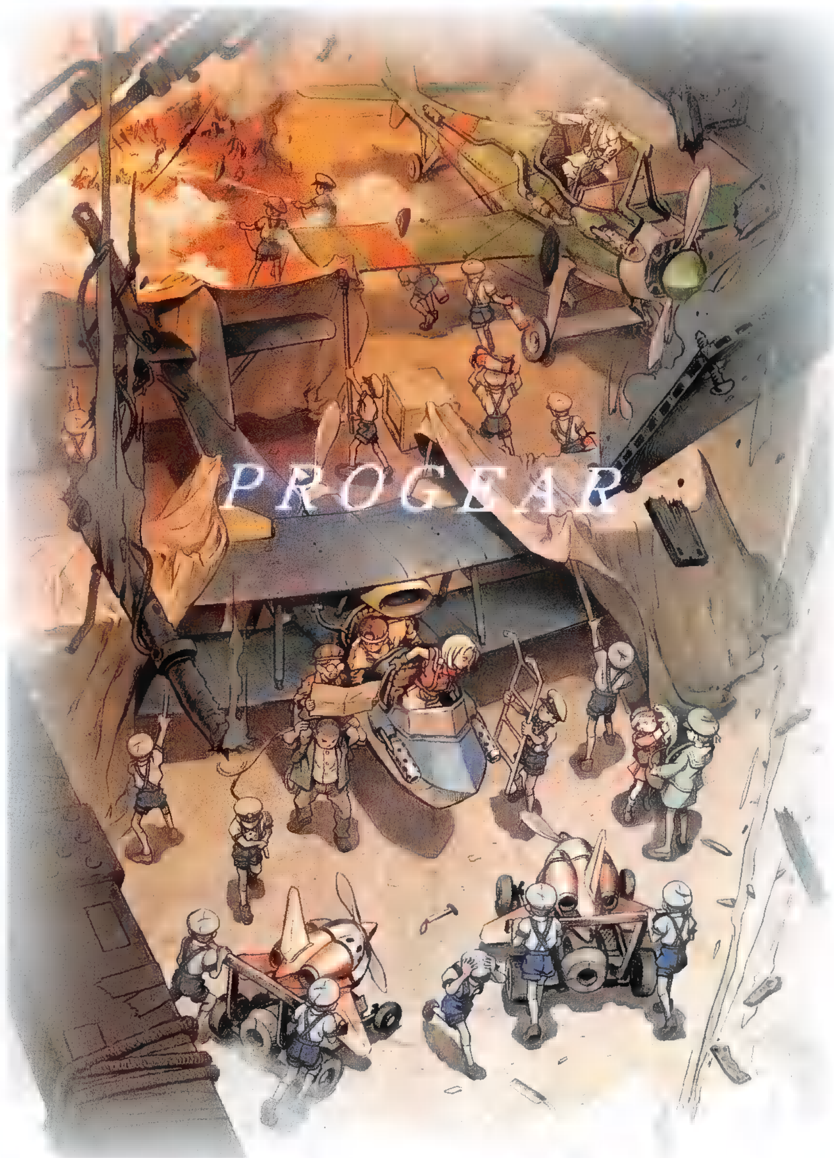
　その名も「プロギアの嵐」。

　このゲームは、シューティングゲーム業界では話題沸騰中の「カプコン・パートナーシップ・プロジェクト」によるもの。こうしたことから、まだまだリリース自体はかなり先の模様。しかし、ここに2点のイラストを入手することが可能になった。

　情報では、ケイブ初の横スクロールシューティングとのことだが、現時点ではこのイラストから想像を巡らせるしかない。イラストはおなじみ井上氏の手によるもの。ビジュアル面からゲームシステムや世界観を包括的に支える彼のグラフィックセンスからも、その質の高さがうかがえる。今から期待を膨らませてみたい。

大切な物を守る為
今度は僕たちが立ち上がる番だ。





PROJECT RS-2



最期まで自由に生きる為、ただそれだけでいい……

それ故に……

斑鳩
IKARUGA





斑鳩 IKARUGA

プロジェクトRS-2始動！ 井内氏の新作はこれだ!!

この自機の形状、どことなくアイツに……そう、あの「レイディアントシルバーガン」の続編とも呼べるタイトルの製作が明らかになった。「レイディアントシルバーガン」の生みの親、井内氏が手掛ける新作「斑鳩（イカルガ）」。製作がスタートしたばかりであるため、発売は来年とのこと。

「レイディアントシルバーガン」の独特のパズル的要素は？ 崎元氏の曲は？ など、シルバーガンファンなら聞きたいことが山ほどあるだろう。今言えることは1レバー+2ボタンの縦スクロールシューティングであるということと、3つのキーワードを軸とした構成が考えられているということだけだ。

そのキーワードとは「撃つ」「避ける」そして「当たる」……。

婆娑羅



敵は徳川！ ビスコ最新作は戦国縦シューティング!!

――舞台は戦国の世、家康による暗黒時代を恐れ無き士が斬り裂く！

関ヶ原、そして大阪の陣をベースにSFのアレンジ要素を取り入れた、漢気溢れるビスコの最新作がこの「婆娑羅（バサラ）」。

基本操作はショット、ボムの2ボタン。タメ撃ちも存在するらしい。そのほか斬る、薙ぐ、突くといった、ストーリーにマッチングした攻撃もあるとのこと。そしてこのゲーム特有のシステム「婆娑羅モード」は……それは内緒だ。次報を乞うご期待といったところか。どうも稼ぎ要素であることは間違いないとだけ言っておこう。

気になる発売は夏あたり。ストームブレード以来のビスコ縦画面縦シュー。発売まで暫し待たれよ！



初心者のための基礎訓練学校 設立！

VMT-RED·VOVO SIZIMI

TOP GAN

2000年3月3日
アルカディア編集部はボトム1%のゲーマーのために
シューティングゲーム初心者訓練学校を設立した
目的は失われつつある
シューティングゲームの基礎訓練
世界最低のシューティングゲーマー学校の呼び名は
「TOP GAN」

目標は3面クリア!!

1ST DAY

シューティングの2大要素

TOP GAN入学おめでとう。私は最高責任者のレッドマン大佐。諸君にはこれから4日間にわたり、シューティングゲームの基礎訓練を受けてもらう。

1日目の今日は、シューティングゲームの上達に必要な2大要素について学んでもらおう。

君ら初心者は、シューティングゲームで最も重要なことは何だと考えているだろうか？ 最近の風潮だと多くの者が「弾避け」と言えるんじゃないだろうか？

そう、確かに敵弾のすき間をスイスイとかいくぐる「弾避け」の技術は強力な武器だし、何よりかっこいいプレイに見えるだろう。しかし、弾避けと同時に「弾避けをしなくても済む工夫をすること」も非常に重要なことなのだ。

「弾避けの技術」と「弾避けをしなくても済む工夫」。上達のためには、この2大要素を心掛けていこう。



強烈な弾幕をスイスイかわす上級者のプレイはカッコ良く、無茶苦茶うまく見えるだろう。しかし、同じ場面をあまり弾避けせずに抜けているプレイヤーがいたら、たとえプレイが地味に見えても、そのプレイヤーのほうが上手いと考えていいだろう。



シューティングゲームFAQ

Q 質問であります！ 弾避けのテクニックは、練習によって向上することが可能なのでありますか？

A もちろん、弾避けだって訓練すれば上達することはできる。現在シューティングゲームが上手いプレイヤーだって、始めからいきなり上手かった人ばかりとは限らないのだよ。君の目には、おそらくはその人の過去の努力が「才能」に見えているのだろう。

もし今の君が弾避けが苦手だったとしても、熱意を持っていろんなタイプのシューティングゲームをやりこんでいけば、必ず上達していけるはずだ。弾避けは決して反射神経だけの勝負ではなく、頭を使って工夫する余地も大いにあるのだよ。

ゲー事典 ちなみに、トムなんたら主演のヒコーキ映画は、TOP GUN。こちらはTOP GANなので間違わないように。あと、何で今頃トップガンなんだ、という突っ込みはナシね。

2ND DAYS

先手必勝！撃たれる前に撃て！

さて、昨日の講義でシューティングゲームを上達するためには、「弾避け」と「弾避けをしなくても済む工夫」という2つの要素が重要であると理解してもらえたことだろう。

今日から実技に入るわけだが、「弾避け」は今の諸君らにとっては少々厳しいものがある。

そこでだ、「弾避けをしなくても済む」ようにするためにはどうすればいいのかを考えていこう。



自機がパワーアップしたり、何種類もの装備を使い分けできるゲームの場合には、そのシステムをよく把握して、自機の性能をうまく引き出すことが大切だ。選択する機体でかなり難度が変わるゲームも少なくないので、なるべく強い機体を選んでプレイしてみよう。

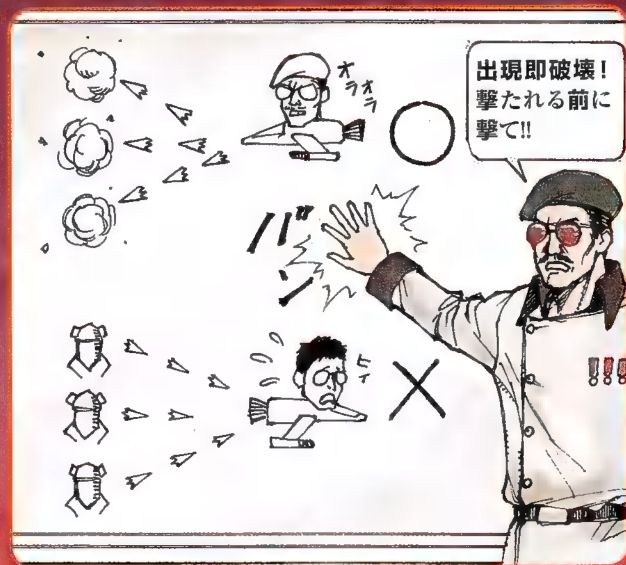
まず、なるべく弾避けをしなくても済むようにするには、敵に弾を撃たせないようにするのが基本となる。最も重要なのは、敵が攻撃してくる前に先手を取って破壊してしまうことだ。「撃たれる前に撃つ」この考え方を忘れないように。

もちろん、すべての敵機に1発も弾を撃たせずに破壊することは不可能だが、1機でも多くの敵機を破壊しておけば、飛んでくる弾の数はその分だけ確実に少なくなる。諸君らの未熟な弾避けでも、敵の包囲網を突破できる可能性が高くなるということだ。まずはとにかくショットを撃って撃って撃ちまくって、1機でも多くの敵機を破壊するつもりでプレイしてみるといいだろう。

自機の攻撃に関するシステムをしっかり理解しておくこともちろん必要だ。自機を強くすればそれだけ相手を破壊しやすくなる。

また、できるだけ連射装置付きの台でプレイしてみることをオススメする。しっかりとメンテナンスが行き届いた連射装置付きの台でプレイすれば、それだけでプレイが楽になるし、上達も早い。

連射装置の整備などのメンテナンスは、店によってかなり差があるのが現状だが、良い環境の店を探すことにも努力すべきだ。



シューティングゲームFAQ

Q 質問であります！「撃たれる前に撃つ」ために重要なこととはどうようなことでありますか？

A 「敵機の出現場所を覚えること」これにつきる。画面上に敵機が出現したのを見てから撃ちに行っていたのでは、対応が少しずつ遅れがちになってしまう。

敵機が出現する場所とタイミングを覚えておけば、敵機が出現する前から待ち伏せて、出現と同時に攻撃を加えることが可能となる。この差は大きいぞ。

もちろん、すべてを一気に覚えるのは無理。自分がミスした場所や、手強い敵機が出現する場所など、要所を少しずつ覚えていくのが理想だ。

敵機の出現場所を覚えるためには何回もプレイすることが必要だが、人のプレイを見て敵機の出現場所をチェックするのも効果的なのだよ。順番待ちで並んでいるときなどに、このようなことを意識して画面を観察するようにすれば、必ず君自身がプレイするときに役立つはずだ。



Q 質問であります！「重なり撃ち」とは何のことでありますか？

A その名のとおり、敵に重なって撃つことだ。これは敵を素早く、かつ安全に破壊するために非常に有効なテクニックなのだよ。重なって撃ち込めばより多くの弾（ショット）を当てられるので、堅い戦車などでも早く破壊できる。

戦車や砲台などといった地上の敵は、重なってしまえば弾を撃たなくなる場合がよくある。ゲームごとに違うが、このテクニックが使えるゲームは多いぞ。

マジン少佐のロス式連打講座



ワッツア!! 研修生諸君がんばってるカ？ シューターを目指すなら、長時間の連射に耐えうる強靭な肉体が不可欠ダ。それには普段から、指を動かす訓練をすればイイ。切符売り場、エレベーターの中、ボタンを見たら連射あるのみダ。あと、身だしなみにも気を使えヨ。サングラスはレイバン、時計はシュウォッチ。これできまりダ。



ゲー事典 上の本文にも書いてあるけど、初心者であればあるほど、連射付きの環境でプレイすることをオススメする。最近のシューティングゲームは何だかんだ言ってやっぱり難しいし、連射装置前提で敵の堅さが設定されていると言っても過言ではないからね。本気でやりたいゲームがあるなら、多少の交通費や移動時間をかけてでも、連射装置付きの店に足を運ぼう。

3RD DAYS

弾避け技術の向上

2日目の講義でも述べたように、弾避けというのは常に危険をともなう行為なので、させられないで済むならそれにこしたことはない。

しかし、まったく弾避けをしないで済むシューティングゲームというのはまずないし、紙一重で敵弾をかわすスリルがシューティングゲームの魅力であることもまた事実だ。ということで、3日目の今日は、いよいよ「弾避け」の基本についての講義に入っていこう。

まず、諸君らのような初心者は少々の敵弾が飛んできただけで怖がってしまい、冷静な対処ができていない場合が多いのではないだろうか?

とにかく、必要以上に敵弾を怖がることが、上達の妨げになることは間違いない。敵弾が一発飛んできただけなのに怖がって大きく避けてしまい、画面端に追い詰められて逃げ場がなくなる、なんてことは、初心者によく見られる死に方だ。必要以上に大きく動いて避けたはいいが、離れた場所の流れ弾をくらってしまったというのもありがちだろう。

敵弾と自機の距離が、1ミリしかなかろうと10センチ離れていようと、死なないことには変わりがない。敵弾が迫ってきても、怖がらないこと、オーバーアクションで避けないこと、これが上達への第一歩だ。

また、頭の中で自機をどう動かせば敵弾を避けられるのかが判っていても、レバー操作が追い付かなかったり失敗したりして、敵弾に当たってしまう場合もあるだろう。しかし、プレイを重ねていけば少しずつ操作の正確性が向上して、こういった死に方は少なくなっていくものだ。コインを入れたぶんだけ、技術は確実に向上する。練習あるのみだ!



敵弾がぐじゃーっと飛んできても、あわてずさわがず逃げ道を探すのだ。適当にレバーを動かしてたまたま避けられたとしても、上達にはつながらないぞ。「危ない」と思ったらボムを撃って、すべてのボムを使い切ってから弾避けに挑戦するようにしてもいい。



シューティングゲームFAQ

Q 質問であります! 上級者はいったい画面のどこを見てプレイしているのでしょうか?

A いい質問だが難しい質問でもあるな。まず、おおざっぱに言ってしまうと基本的に上級者ほど視野が広く、画面全体を見ながらプレイを進めているということだ。そして、自機が敵弾に囲まれるなど、精密な操作が必要になった場合は一時的に自機とその周辺に視点を集中させ、精密な操作を終えた時点で再び画面全体を見るようにするというような、視点・視野の切り替えを常に行ないながらプレイをしている。しかも瞬間的に、無意識のうちにな。

画面全体を見ているときというのは、自機を横目で見て、視野の端でとらえて操作しているような感覚だ。慣れてくるに従い、この感じがつかめてくるだろう。

ナイスボムは難しい
～少しでも危険と思ったら迷わずボムだ!!～

現在では、縦シューを中心として、ボム(ボンバー)が使える作品が多いが、諸君らはこのボムという究極兵器を有効活用できているだろうか? ボムを残したままゲームオーバーになっていることが多いのではなかろうか?

ボムというのは、たいていの場合、使ってしまえばどんなピンチでも切り抜けられるので、「避けられなくなったら使おう」と考えてしまいがちだ。

しかし実際は、弾避けをしながら、死にそうになったらボムを押す(俗に言うナイスボム)というのは、非常に難しいことなのである。

諸君らのような初心者の場合、少しでも危険だと思ったら無理な弾避けはせずに、素直にボムを使っていくぐらいでいいだろう。弾避けに挑戦するのは、ボムを使い切ってからでいい。

そのゲームに慣れて、どの場面が難しいのかが把握できてきたら、ボムを使う場所を決めて、計画的に使っていくのが理想だ。





まずは、ボムの力を借りて先に進もう。

ゲー事典 最近のシューティングはボムを使った瞬間に無敵になるものが多いが、一部に無敵をともなわないものもあるので注意しよう。たとえば彩京シューティングの場合は、各機体の性能の差別化のため、無敵にならないボムの機体が必ずいる。無敵にならないボムが必ずしも弱いというわけではないが、重要なポイントなので注意しておきたい。

4TH DAYS
頭脳で勝負！パターンにはめろ！

諸君は「パターン化」という言葉を聞いたことがあるだろうか？ TOP GAN最終日の今日は、ゲームを攻略していく上で重要な「パターン化」という概念について学んでもらおう。
　多くのシューティングゲームでは、敵の出現する位置やタイミング、弾の撃ち方などは毎回決まっている。敵の行動が毎回決まっているなら、こちらも安全に対処できる動きをあらかじめ用意しておき、毎回同じ動きで確実に対処していこう、ということだ。
　敵の出現パターンを覚えたり、攻撃パターンを覚えて確実に避けられる動きを考えたりと、同じゲームを何回もやり込まなければ「パターン化」はできない。しかし、頭を使って安全に進めるパターンを作れば、危ない弾避けをさせられることも少なくなって、先に進めるようになってくるはずだ。
　諸君らはシューティングゲームの上手さは、反射神経や才能で決まってしまうもののように思っているかもしれないが、決してそんなことはない。頭を使って工夫して、より簡単なパターンを作るのが上達の近道だ。健闘を祈る！



今ならこれがオススメ

ストライカーズ1999



　彩京シューティングはどこの店でもたいてい置いてある。前半面がランダムなど、少々クセもあるが、内容は基本的にオーソドックスなので初心者でも遊びやすいだろう。ボスなど、難しい場面でボムを使うようにすれば、3～4面ぐらいはすぐに進めるはずだ。できれば、連射装置付きのお店を見つけてプレイしたい。

サイヴァリア（初級）

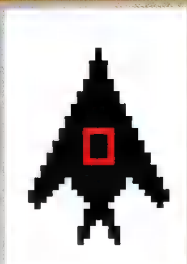


　敵弾にかすると経験値がもらえるという過激なシステムがウリだが、気にせず普通に遊んでみよう。自機の当たり判定も小さく、弾避けの練習をするにはもってこいのゲームだ。
　ステージ間でコースセレクトがあり、初級コースも用意されているので、初心者でも遊ばせてくれる。使用できる回数こそ少ないが、ボムもあるぞ。

シューティングゲームFAQ

Q 質問であります！「当たり判定」とは何のことでありますか？

A シューティングゲームの自機を例にしてみよう。たいていのゲームでは、敵弾が自機の翼や鼻先を多少かすめたぐらいでは、死んだりはしない。これは、「敵弾が当たると死んでしまう部分」が自機の見ためよりは多少は小さく設定されているからだ（ステルス機のイラストの中央に描かれている赤い四角の枠が当たり判定）。この「敵弾が当たると死んでしまう部分」を「自機の当たり判定」と言ったりするわけだ。
　当たり判定は、自機のみならず、敵弾や地形などにもそれぞれ設定されている。



これはストライカーズ1999のステルス機の当たり判定。

Q 質問であります！よく4WAY弾とか聞くのですが、何のことでありますか？

A 攻略上よく出てくる言葉だな。これは、扇状に等間隔で複数同時に発射される弾を差していて、4発なら4WAY弾、5発なら5WAY弾というわけだ。



彩京のシューティングゲームでは特に多い○WAY弾。

Q 質問であります！連射装置付きの店とそうでない店があるのは何故でありますか？

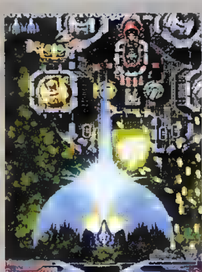
A 基本的に連射装置というのは、サービスの一環としてお店が独自に付けているものである。連射装置の用意をするうえ、取り付けにはコンパネ内の配線など多少の改造が必要となる。手間がかかるため店側としては面倒なのだ。ゆえに、サービスの悪い店や技術がない店では付いていないことが多い。最近では、簡単に連射ボタンを設定できるゲームも増えてきたな。



グレート魔法は、ディップによる切り替えでCボタンが連射に。

Q 質問であります！ 2ボタンのゲームでも、3ボタンになっている店があるのは何故でありますか？

A これは「溜め撃ち」の操作があるゲームに連射装置（ボタン）を付けた場合だな。溜め撃ちを使う場合にノーマルのショットボタンが必要なので、連射用ボタンとして1つ追加しているというわけだ。店によってボタン配置が違うので注意が必要だぞ。たいていボタンの配置図があるのでそれを見ればいい。



溜め撃ちのあるゲームは、3つめのボタンが存在したりする。

ゲー事典 最近のシューティングゲームだと、ストライカーズ1945プラスやグレート魔法大作戦などは、ソフト連射でCボタンを連射ボタンに設定することができる。3ボタンになっている台だったら、まず連射付きだと思っていいだろう。もしこれらのゲームで連射が設定されていない場合は、店員さんに頼んでみよう。

第256回 今回のテーマ：**コスリ問題**

SHT占

ヒトは12のシューティングキャラに分類されテイルガン!!

ベア ハガーを「ロッキー熊五郎」と呼ぶように、人はシューティングゲームキャラに例えることができます。だから何なんでしょう？

シューティング占い

Text：鐡 天宮（宋代の格闘家）

そして爆発の朝を迎えた

シューティングゲームを語る際に、欠かせないのが「コスリ問題」。しかし、最近では連射装置の普及によって、きれいさっぱり忘れられている感があります。

んが、やはりコスってこそシューティングと言えますし、コスリをマスターすればデスブレイドでも連戦連勝ですし、ジムダステギもまっ、たく、簡単だ！　です。また、痙攣やピアノ撃ちをマスターしておけば、アノ娘も大満足ですし、家庭円満確定反撃体力半分です。

っていうか、基本的にこの見開きは「オフザケ」を趣旨としているので、真剣に読んで苦情を言ってきたりしないで下さいと言いたい。

あなたとアイツのSHTキャラはナニ!?

数字	キャラ	数字	キャラ
1	ビーンカード	8	天井ミサイル
2	先っちょ砲	9	亜也虎
3	ザブ	10	ソルバルウ
4	テトラン	11	キラーヒジア
5	ビッグジョー	12	ウイウイジャンボ
6	シャリプトラ	13	ザンギュラ
7	アブラーゲ	14	ジム村田

近所の名物おじさんの名前

好きなメ○トライター	ヒゲJ	ショリー	サトシ	J・B	ラジオじじい	ピンポンデブ山	ミガ番長	新保止	悲多河	イマカツ
ホボ	2	4	8	16	32	64	128	256	512	1024
マディ	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
借金	アキラ	キム	リョウ	優作	エミ	アオイ	斬鉄	エッジ	ゼルキン	スカロ
スー玉	すいち	スソ	のびいち	99	99	99	99	99	99	す1
ケソ	小鉄	0	0	0	0	0	0	0	0	0
SHO様	NOW!	LC-58	LC-63	RS150	Cブレ	1500C	4500C	テンプシー	ドゥ	レモン

1 上の右表から、横軸と縦軸の交わった所の数字を見る。例えば、好きなメストライターがボボで、近所の名物おじさんが数頭 比露死なら、あなたの数字は「65536」となる。

2 その数字とあなたの好きなシューティングゲームの最大表示スプライト数を足し、一服する。しかるのち、おもむろにその数字を忘れる。

3 パチンコ屋で「アレジン」を打ち（ねーよ）、連チャンした数字を左側の表と照らし合わせた物体が、あなたのキャラになる。12連チャン以上した場合は、端数を切り捨て、俺にくれること。

ビーンカード（ギャプラス）



同じ釜の飯を食ったソルバルウは友達候補。天井ミサイルは曲がれるから嫌い。

猪突猛進で直情型のビーンカード[illegible]。何事にも全力で[illegible]反面、自分の[illegible]を押し通[illegible]欠点も。「打ち返し専用弾」[illegible]いうプライドも強く、他のキャラ[illegible]衝突しやすい傾向にある。要するに頑固者だ。

テトラン（沙羅曼蛇ほか）



貧相なビーンカードには憐憫の情を。自分よりギミックの派手なキラーヒジアは、なんかムカつく。

[illegible]『子猫物語』のチャトラ[illegible]語感が似ているため、女性には好イメージを与える子猫タイプ。だが、困ると腕を振り回して物事を解決しようとするため、理論的な思考をするキャラには嫌われやすい。

アブラーゲ（究極タイガー）



荒々しいビッグジョーに蹂躙されたい。また、ボンボネラとなら相性は○。

破壊[illegible]とアイテムを放出するため、自機タイプには人気があるが、所詮ミツ[illegible]（古い）。しかもその[illegible]破壊した[illegible]に黄色アイテムを取られ[illegible]句を言われ[illegible]という不遇のキャラ。

ソルバルウ（ゼビウスほか）



悪人は嫌い。常日頃から、自分もパワーアップしたい、という変身願望アリ。

伝説的名作の主人公ながら、あまりクローズアップされない自分を不遇に思っている。最近の若者はとにかくパワーアップすればいいと思っていることに腹を立てる反面、うらやましい。性格はいたって地味。

先っちょ砲（グレート魔法大作戦）



青っぽい色のキャラは好き。ビッグジョーは火を吐くので、どうも好きになれない。

あまり我を通さない性格の先っちょ砲。その理由には、貧弱な男性自身に対するコンプレックスが見え隠れする。耐久力が低く、ロクなアイテムを出さないので自機タイプには嫌われがち。基本は小心者だ。

ビッグジョー（ガンスモーク）



正義ヅラした奴は嫌い。最近体重が気になるので、豆腐は好きになる努力をしてる

非常に男らしく、ワイルドな性格で、怒ると口から火を吐くため、周りからは敬遠されがち。しかし、武器を持っていないと弱気になる一面もある、極端なキャラ。好きな映画監督は「市川崑」。

天井ミサイル（SIDE ARMS）



いつかは自分もテレポートして出現したい、という願望を持つ。自機は嫌い

あらかじめ設置された場所から自機に向かって攻撃するなど、計画的な行動が好きな性格。一見すると理路整然とした行為が好きなタイプに見えるが、実は1回しか方向転換できないという、処理能力の低さも。

キラーヒジア（ダライアスII）



縦スクロールのキャラは嫌いだが、横スクロールのキャラは好き、という分かりやすい性格

二重人格の典型で、裏表も激しいために嫌われることも多い。縦スクロールするゲームを極端に嫌っており、「[illegible]は名作じゃないよね？」などと不穏な陰口を叩くことも、嫌われやすい原因に。

ザブ（グラディウスほか）



同じ脇役なのに破壊不可能なビーンカードに対してコンプレックスを抱きやすい。

神出鬼没でどこにでも現れ、他人の話に口を突っ込むザブ。[illegible]タイプだが、パターン化しやすいのと、赤[illegible]カプセル[illegible]で自機タイプには好感を持たれやすい。好きな漫画は「釘師[illegible]やん」。

シャリプトラ（ASO）



せわしない者同士、テトランとは気が合う。微動だにしない亜也虎は嫌いなタイプ

つねに手をパカパカ動かしていないと気が済まない、落ち着きのないキャラ。手先は器用だが、大局的に物事を見られない、典型的な器用貧乏（関東[illegible]館）。真弓に引[illegible]した鬼平が嫌い、という裏設定もある。

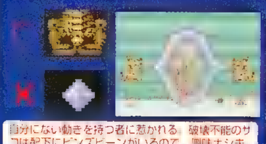
亜也虎（1943ほか）



自分にも先っちょ砲のような彼氏（パーツ）が欲しい。カリスマ的なウイウイには嫌悪感を抱く

名前が全部漢字なので、真面目なイメージを持たれやすい。自分が大きいため、小さいキャラには母性本能を刺激される。後ろから攻められる[illegible]暴なプレイは嫌い。好きなゴルファーは「岡本 綾子」。

ウイウイジャンボ（スペースハリアー）



自分にない動きを持つ者に惹かれる。破壊不能のザコは配下にピンズビーンがいるので、興味ナシ

高圧的で、常に自分が一番でないと気が済まないタイプ（でもラス面のキャラではない）。本当の自分を見せることを嫌い、弱点を隠したがる。基本的に[illegible]。得意技は「ジャンピングニー」。

○――コンビレーションしやすい相手　×――コングロマリット企業な相手　△――コング（ミスターT）な相手

SPEED UP!

【今週の人】ザビガ人（ジムダステギ／'84年生まれ）ビデオゲーム初期の「隠れキャラブーム」における立て役者の一端を担ったザビガ人。ブームが去ったのちは、実家（群馬）で養蚕を営みながら細々と暮らす。しかし、そんな彼を待ち受けていたのは、鬼姑の卑劣な仕打ちだった。「ザビガ人をみがくのは、ザビガ人だ!!」彼の怒りが、今……。

適正シューティング診断テキトグラム 簡単！即決!!

Text：チキンマサラ（カレー味）

右上の「START」から始めて設問に答えつつ、たまに休憩を取ったりしながら進めてくれい。迫りくる二択三択の嵐を掻き分けてゆくとアラ不思議、アナタ向きのシューティングが判明してしまうという趣だ。

START

シューティングをやってるとボンバーを大量に抱えたまま死ぬことが多く、いつもそのことを後悔してやまない。

YES／NO

キャラセレ画面などにパイロットやプレイヤーキャラの顔イラストが表示されると俄然やる気が出る。

YES／NO

「やってみそ」、「見てみそ」など、いまだに語尾に「みそ」をつけてしまうことがある。

YES／NO

アイレムのアーケード撤退は東亜プランの倒産よりもショックな出来事だった。

YES／NO

ENCOUNT!



『レッドドラゴン』が現れた。あなたはドラゴンスレイヤーの称号が欲しいので戦うしかねぇという感じだ。さて、何を使って攻撃する？

武器／魔法／アイテム

アイテム「アイステボドン」を使用。レッドドラゴンは一撃のもとに倒れ、5000EXPを得た!! ところであなたは新しいものに目がないほうだ。

YES／NO

ブロッキングやホールドなどの守勢を回避するシステムはシューティングにもあってしかるべきだと考える。

YES／NO／よーわからん

SLGはオウガ系よりもスパロボ系をもっぱらやるクチだ。

YES／NO／よく知らん

プロレスゲームはエキサイティングアワーよりも、もっぱらロボレス2001を好んでやったクチだ。

YES／NO

DCユーザーである。

YES／NO

ENCOUNT!



『ピカレスク忠助』に遭遇した。ピカ忠は愛くるしい眼差しであなたを見つめている。さてどうする？

戦う／近づく／捕らえる

ブレイブブレイド

得物好きな貴殿は騎士道一筋にブレブレで斬りまくれ。斬れば斬るほど階級が上がって出世不動通りという感じだ。

→P24へ

グレート魔法大作戦

魔法攻撃に長けたヌシはグレート魔法でお金集めに勤しむべし。ちなみにレッドドラゴンには53ダメージを与えたぞ。

→P32へ

ガンスパイク

初物に目がないおんしは初ガツオを買いつつ、彩京の3Dアクションシューティングという未知なるゲームに挑めい。

→P20へ

戦国エース／ダライアス／エイリアンシンドローム／魔法大作戦／バツグン／レジオン

保守的かつ顔イラ重視、と決めつけるのは早計なから、とりあえずこのへんがよろしい。

ストライカーズ1999

殺伐とした戦闘の狭間に恍惚を感じる……こういった輩には、ストライカーズがうってつけ。生きているって素晴らしい。

→P48へ

サイヴァリア

好奇心旺盛な貴方は今すぐBUZZっ子倶楽部に入会すべし。ただし、BUZZ道を極めんと欲するならば、相応の散財を覚悟せよ。

→P42へ

バリアントシュヴァンツァー

虫や魚を飼ったり、夏休みの自由課題で昆虫採集をしたことがあろうかと思われるYOUには、このゲームかポケモンなどを推挙する。

→P46へ

マーズマトリックス

攻撃重視のあなたには、吸着バリアで敵弾をゴゴーと吸えるマズマトがオススメ。タメ撃ちの充電が長いから、気をつけるよーに。

→P38へ

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラムVER.5.66

いささか短絡的な気もするが、ロボメカっ子なあなたにとって、これはもう外せない機種だ。VMがあるなら忘れずに持ち歩けい。

→P30へ

メタルスラッグ3

何でエキサイティングアワーからいきなりメタスラにくるのか？　という質問は弊社では受けつけていない。君はメタスラをやれ。

→P26へ

グラディウスIV

「ミソ」の正確な発音を知るためにはグラディウスシリーズが一番と言われている。IVである必要はないが、探すのが大変そうなので。

→メストへ

ゲー事典 待って～、もうひとこと：なぜか特集記事では毎回お笑いページをやらされている担当だ。シューティング占いでは、『エクイテス（アルファ電子）』のソリッドバイオレンサーを入れようと画策していたものの、基板も資料写真もなく、泣く泣く断念。そういや昔、新宿で2ボタンのエクイテスを見たけど、それってかなりイケてないよね～。（Heddon大好きっ子）

カプコン パートナーシップ・プロジェクト第4弾

CAPCOM

彩京 PSIKYO

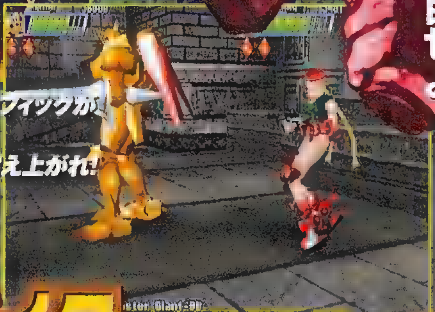
銃弾と拳が交錯する マルチプレックスファイト

ついに来た！ カプコン&彩京による
パートナーシッププロジェクト！
西村キヌ女史による
美麗キャラクターに刮目せよ！



〜ストーリー〜
西暦20XX年。
世界経済の混乱の中、テロによる破壊が激化の一途を辿っていた。
戦火が平和を誇る街々にまで及ぶにいたり、
人々は世界を覆う恐怖の存在を予感した。
世界平和連合は、テロ軍団の主力として、
機動力を武器に暴れるロボット兵に対抗すべく
「モーターブーツ」を駆る「対ロボット特殊部隊」を結成するのだった。





3Dポリゴン、美麗グラフィックが
臨場感を呼ぶ!!
2人同時プレイで熱く燃え上がれ!

ガンスパイク™ GUNSPIKE

Text：書之介

発売日未定／アクションシューティング／8レバー3ボタン

ついにベールを脱ぐ、まったく新しいシューティング＋アクション！

前号のカプコン大特集においてその存在がほのめかされていた、カプコン&彩京のパートナーシッププロジェクト作品がついに発表された。その名も「ガンスパイク」！

対戦格闘とシューティング、それぞれの老舗の技術が結集したこのタイトルは、写真を見ていただいてもわかるとおり、アクションとシューティング両方の性質を兼ね備えたタイプのゲーム。

銃撃戦と白兵戦を使い分けての戦闘は、きっとこれまでにない爽快感を与えてくれることだろう！

キャラクターにはキャミィ[illegible]をはじめ、カプコンの人気キャラが参戦。

西村キヌ女史執筆によるキャラクターが、ポリゴンでどのように動くのか、たいへん興味深いところだ。

ゲー事典 **コンボがあるのか？**：画面写真をよーく見ると、ときどきキャラの顔の下に「〜Hit」という表示が出ているのがわかるかな？　写真は開発中のものなのでまだ何とも言えないけど、白兵戦ではアタックを使ったコンボがあることが予想される。ひょっとしてアタックキャンセルへビーアタックなんかもできる？



様々なシチュエーションが
プレイヤーを待ち受ける

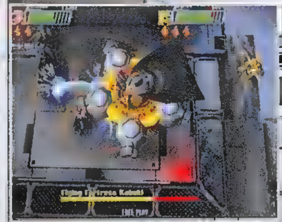
持てる技と武器のすべてを使い分け、
迫り来る敵を倒せ！

GUNSPIKE GAME SYSTEM

また完全な形ではわかっていないが、システムの片鱗が見えてきた。憶測まじりになるが、
現状でわかっているゲームシステムについて考察していこう。新しいゲーム性が見えてくるぞ！

ATTACK&HEAVY ATTACK

近距離戦用の攻撃をアタックと呼ぶが、より強力なヘビーアタックも存在する。下がシモーヌのアタック、右がナッシュのヘビーアタックだ。





LOCK ON

写真を見る限りでは、マーカーのついた敵に対して自動的に射撃してくれるように見えるが……。彩京の「ゼロガンナー」に近いシステムなのか!?





システムのカギを握る4つのキーワード

現在のところわかっているのは、「ロックオン」「アタック」「ショット」「スペシャルアタック」という4つの攻撃に関連したシステム。ここから何を見る？

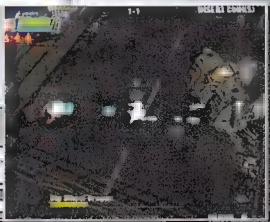




SPECIAL ATTACK

写真はシモーヌのスペシャルアタック。強力そうな攻撃だけに、何らかの使用制限がついているはずだ。ライフゲージ下のSマークがストック？





SHOT&HEAVY SHOT

遠距離用攻撃のショットにもアタックと同様に、より強力なヘビーショットが存在する。通常ショットとヘビーショットはどう使い分けるのだろう？

ゲー事典 **スペシャルアタックと彩京ゲーム①**：本文中でも少し書いたけど、シモーヌのスペシャルアタック「サムライソード」は、彩京の看板キャラ・アインの必殺技(つーかボムのことが多い)。技の特性も同じと考えるなら、なるべく相手に近寄ってから発射したほうが威力が大きくなるはずだが……。ガンスパイクではどうだろう？

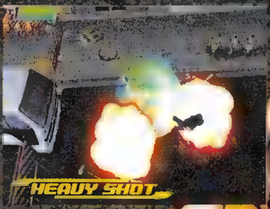
ガンスパイク™
GUNSPIKE

CHARACTERS


スペシャルアタック
「ホーミングアカビー」
『ルースターズ』にオプションとして登場したアカビーを飛ばす攻撃。強そう!



ヘビーアタック
「1080ターン」
ううむ、この写真だけでは何とも。名前から察するに3回転攻撃か?



ヘビーショット
「サイクロンボール」
巨大な火の球を撃ち出す攻撃なのか? 爆風を見る限り、攻撃範囲は広そうだが。

ここでは、『ガンスパイク』のプレイヤーキャラ5人を紹介しよう。押しも押されぬカプコンの人気キャラばかりだぞ



SHIBA
シバ

ルースターズ(チャリオット)より参戦。元スノーボードチャンピオンとの設定だが…オールーはどこに?

シ バ

ルースターズ
1991/アクション
3タイトルのカップリングによる『ワンダー3』。シバはその中のシューティング『チャリオット』とアクション『ルースターズ』に登場したキャラクターである。



キャミィ

スーパーストリートファイターII
1993/対戦格闘
『ストリートファイターII』の後継として発表されたタイトル。キャミィはフェイロン、サンダーホークらとともに、このタイトルから参加した新キャラの一人である(写真はIIX)。





ヘビーショット
技名を直訳すると「…目する者」となる。…男の代名詞なのだろう。



ヘビーアタック
「ガンスパイク」
画面上の敵体力ゲージに…巨大ロボット…肉弾…する



スペシャルアタック
「チェインングレネード」
前方に鎖のように連なる爆風を展開! まるでロレント(?)のマインスイーパーのようだ。

CAMMY
キャミィ

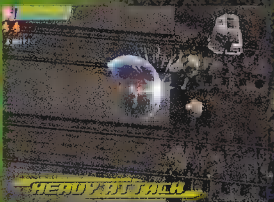
初出は『スパII』。元シャドルーの暗殺者、現在はイギリスの特殊部隊という彼女の今回の任務は一体?

ゲー事典 **スペシャルアタックと彩京ゲーム②**：アーサーのスペシャルアタック「アーサービーム」も、ちょっと昔の彩京ゲーム「ガンバード」におけるバルナスの「バルナスバスター(ボム)」にそっくり。まあ、バルナスの場合はレーザーを4方向に照射したんだけど。いずれにしても、昔のマニアを唸らせる粋なはからいといえるよね。

あの男達が、あの女達が"戦場の狼"となる!!

SIMONE シモーヌ

キャッチフレーズ「謎の外国人剣士」で本邦初登場の新キャラ。手にした日本刀と重火器の組み合わせにピンとくる人もいるかな？



[illegible]剣による攻撃[illegible]ろう。詳細は[illegible]



ヘビーショット「サムライレーザー」貫通力のありそうな光学兵器。攻撃範囲は狭いが、密集隊形の敵に対しては効果的かも。



スペシャルアタック「サムライソード」これぞ影宗＋カプコンのタッグ技。伝家の宝刀サムライソードだ！

ナッシュ

ストリートファイターZERO 1995/対戦格闘

ナッシュはこの作品が初登場となる。ストZEROは『ストII』以前を舞台にしたシリーズ。ナッシュはガイルの友人という設定で、闇組織シャドルーの首領ベガを追って行方不明となってしまう悲劇のヒーローだ。





ヘビーショット「[illegible]ングキャ[illegible]」[illegible]



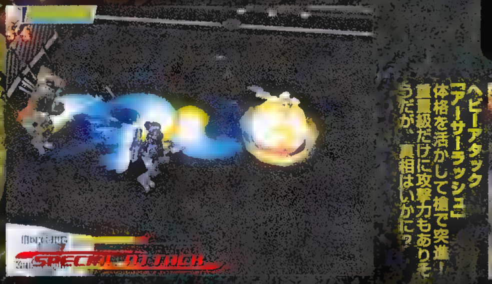
ヘビーアタック「サマーソルトキック」ナッシュの代名詞的な技がヘビーアタックに。でも、昔は技名が「～シェル」だった気が。



ヘビーショット「アーサーミサイル」左腕と一体化した銃からミサイルを連続発射。弾道を見る限りは誘導弾のようだが。

NASH ナッシュ

ご存じ『ストZERO』シリーズからの参戦となるナッシュ。武器の扱いがこれほど似合うキャラも珍しい。

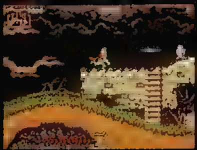


スペシャルアタック「[illegible]ニックブレ[illegible]」大[illegible]ソニックブームを連発[illegible]ロボットを切り裂く！

アーサー

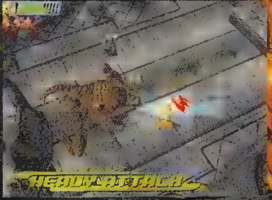
魔界村1985/アクション

カプコン横スクロールアクションの傑作。アーサーは魔王にさらわれた王女を救うため、槍を武器にたったひとりで闘う主人公。今作の鎧が金色なのは、魔法の鎧装着後だから？（写真は大魔界村）



ARTHUR アーサー

『魔界村』シリーズからの参戦だが、昔とは違って重量級のイメージ。近代兵器を装備した甲冑と槍で闘うぞ！



ヘビーアタック「アーサーラッシュ」体格を活かして槍で突進！重量級だけに攻撃力もありそうだが、真相はいかに？



スペシャルアタック「アーサー・ヒー[illegible]」[illegible]ルナス[illegible]を行[illegible]させる攻撃。触[illegible]敵はひとたまりもあるまい。

ゲー事典 ロケテスト情報……ロケテストバージョンの体験記をお伝えしよう。ヘビーショットは出したあとにスキがあるが貫通力のある攻撃。ヘビーアタックは接近戦専用の技ながら、ショット系よりも攻撃力がかなり高く、スペシャルアタックはやはり、弾数制限があったぞ。なお、アタックは連打でコンボになるなど、往年の横スクロールアクションのようだった。



新機軸のガードシステムに、攻撃ボタンで2つのモードへチェンジしていく変形システムを搭載！ まずは基本システムを解説していこう!!



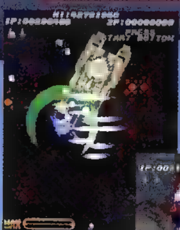
ブレイブ ブレイド BRAVE BLADE

発売まで……秒読み段階！

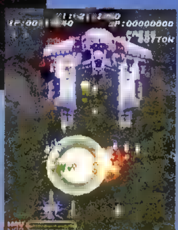
TEXT：伊勢猫

魔法シリーズ、バトルシリーズでおなじみのエイティング／ライジング開発、そして販売はナムコの縦シューー。普通に遊べばごくごく普通だが、勲章を育てるナイトモードの存在がこのゲーム独自のゲーム性を作り出している。ベルギーワッフル（10万点勲章：回転時）を維持するには騎士道を重んじるべし。ただし勲章育てに没頭しすぎて、ガードやコア覚醒の存在を忘れないよーに。





ナイトモードのソードはショットに比べて、攻撃範囲の狭いダメージを重視！



ファイターモードはメイン＋サブショット攻撃！ パワーアップは4段階だ。

『ブレイブブレイド（以下：ブレイブ）』の基本となる操作系は、「ショット・ソード・コア覚醒」の3ボタン。それぞれを順番に説明していくと、Aボタンの「ショット」は文字通りにメイン＋サブショットを発射していくショット攻撃ボタン。これに対して、Bボタンの「ソード」は自機の周囲を斬りつけていく近距離専用の強力なソード攻撃を繰り出すことができる。

そして、Cボタンの「コア覚醒」では画面全体の敵にダメージを与えながら一定時間、自機を無敵状態にするコア覚醒を発動させられる。

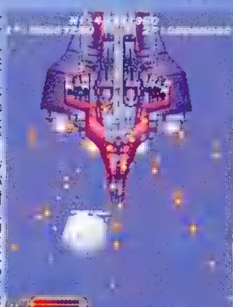
2種類のモードを使い分ける

ショット＆ソードボタンの2つについては単に攻撃方法が違うというだけでなく、自機そのものが変形していくことによって2種類のモードへと変化する。

まず、ショットボタンを押すことによって変形する飛行形態「ファイターモード」はいわゆる基本状態。自機によって異なるサブショットでの遠隔攻撃が可能だ。これに対してソードボタンを押すことで変形していく騎士形態「ナイトモード」は、単に近接攻撃を出していくだけではない。その中でも注目すべきポイントは、敵弾や体当たりなどをガードして完全に無効化していくことが可能な点。

このガード自体に特殊な操作は一切必要ないが「ソードボタンを押しっぱなし」にしていくことで、ガードゲージの消費を押さえることが可能。ただし、画面の左下にあるゲージが一定量より溜まった状態でなくてはならず、仮にゲージがすべてなくなってしまった状態(CGE状態)だと、一定量を回復するまでの間はガードオーラは発生せず、敵弾を防御できない。

また、コアボタンを押すことによって発動できるコア覚醒も、ガードシステムと同じようにガードゲージと密接な関係にある。



ナイトモード中はゲージが耐久力になっており、ソードボタンを押しっぱなしで強ガード。

ゲージとコア覚醒

その性質から緊急回避などにも使っていけるコア覚醒。これには使用回数の制限といったものは存在していないが、いつでも好きな時に使えるのか……というと、実はそうでもない。基本的にコア覚醒を発動するためにはガードゲージがMAX状態でなければならず、それ以外の状況でコアボタンを押してみても、まったくの無反応。

ゲージはファイターモード中に時間で回復してほかにも、敵を倒していくことで一気に回復させていくこともできるぞ！



コア覚醒中はボタンを押すことによってソード攻撃が可能。制限時間後もしばらく無敵だ。

ソードで勲章を育てる！

エイティング／ライジングのシューティングでお馴染みのシステムといえば……「勲章」システム。『バトルガレッガ』に搭載されていたこの独特な得点アイテムは、少し形を変えてブレイブにも採用されている。具体的な変更点としては、勲章をソード攻撃で弾き返して育てられる。最後は10万点までレベルがアップするぞ!!



勲章はソード攻撃をヒットさせることでレベルが上がっていく。

その気になれば……画面上を勲章だらけにすることも可能だ。



ゲー事典 このゲームに登場するアイテム（勲章＆パワーアップ）はアイテムキャリアーなど、特定の敵を破壊していくことで出現するわけではなく、敵を破壊した数に応じて出現！ まあ簡単にいってしまえば、機数を多く倒していくことでアイテムもたくさん出現する……といったわけ。また、特定の敵を素早く倒すことで敵の出現数を増やしていく「早回し」もある。

「龍騎士」機体別解説

プレイヤーを大空へと駆り立てる、超高純度秘鉱石兵器「龍騎士」を機体別にくわしく解説！ 全5機体の中から、自分にあった好みの機体を選んでいこう!!

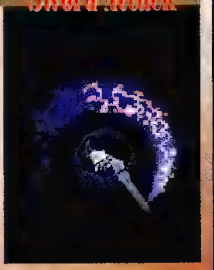
レム

Main&Sub Shot



メインショットは一点集中型で、サブショットは最大で4発のミサイルを発射！

Sword Attack



攻撃するスピード自体は早いが、ほかの機体に比べるとリーチが短く攻撃力も弱い。



レムの駆る1号機は移動速度、攻撃範囲ともに平均的な性能を持った標準機体で、これといった欠点らしい部分は見あたらない。あえて欠点を上げるなら、ソードの攻撃範囲が短くて狭いため、ダメージを効率よく与えられないことか。

MISSILE　SWORD

性能評価	
攻撃力	★★
機動力	★★★
範　囲	★★★★

ベルギウス

Main&Sub Shot



幅の広いメインショットと、固い敵に張りついていくドリルがサブショットだぞ！

Sword Attack



アックスで敵を一刀両断！ 広範囲をカバーしていけるかなり優秀なソード攻撃だ。



ベルギウスの操る2号機は全キャラ中でも2番目に移動速度が遅い機体。その代わりといってはなんだが、同系統の機体ともいえる1号機に比べて攻撃力が高く、ソードの攻撃範囲も若干ではあるが広いのが魅力的な要素の1つといえる

DRILL　AXE

性能評価	
攻撃力	★★★
機動力	★★
範　囲	★★★

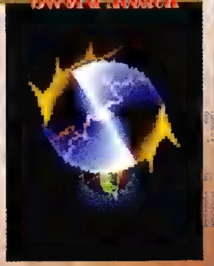
ロゼ

Main&Sub Shot



拡散型のメインショットと、サブショットのホーミングミサイルが敵を追尾していく。

Sword Attack



自機の前方へと撃ち出していくタイプで攻撃範囲は狭いが、ボス戦などで重宝する。



ロゼが乗る3号機は攻撃範囲が全機体中でもトップクラスで、移動スピードの速い機体。また、ソードは攻撃範囲で先の2機体に劣るものの、リーチが長くて非常に扱いやすい。しかし、その反面としてショットはかなり非力なようだ。

HOMING　PILUM

性能評価	
攻撃力	★★
機動力	★★★★
範　囲	★★★★★

キース

Main&Sub Shot



メインショットは拡散型で、連射可能なサブショットはレバーで方向指定ができる。

Sword Attack



移動スピードを活かして攻撃時に横へとスライドさせれば、広範囲をカバーできる。



キースの愛機、4号機は移動スピードが全機体中でもっとも早く、攻撃能力もトップクラスの機体。ソードについてもリーチ＆攻撃力ともに優れている。ただし、攻撃範囲は他機体と比べると極端に狭く、攻撃のスピード自体もかなり遅い。

FREE WAY　LANCE

性能評価	
攻撃力	★★★★
機動力	★★★★★
範　囲	★

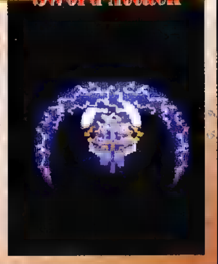
カナ

Main&Sub Shot

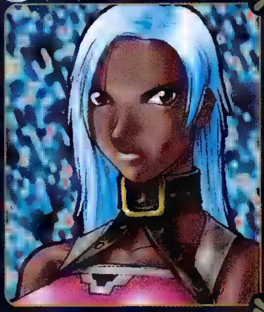


幅の広い前方集中型のメインショットに、敵をサーチしていくサブショットが強力。

Sword Attack



かなりの広範囲をカバーしていくことが可能で、攻撃判定は自機正面に集中している。

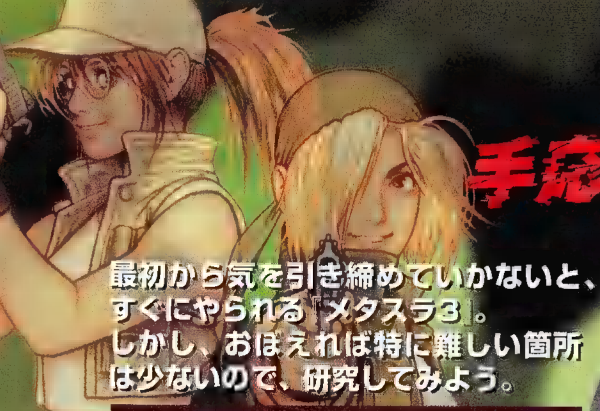


カナが疾走させる5号機は、全機体中で最高の攻撃力を誇る機体。ソードについてもリーチでこそ3、4号機には劣るが、脅威的な範囲をカバーすることが可能。ただし、機体の移動スピードは全機体中でずば抜けて遅いクセの強い機体だ。

SEARCH　JAMADHAR

性能評価	
攻撃力	★★★★★
機動力	★
範　囲	★★

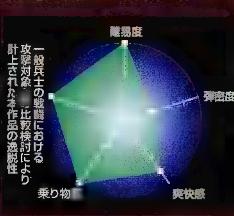
ゲー事典　前号で「この号が発売された直後ぐらいにはリリースされ、巷のお店にも出回っているはず」と言っていたんだけど……実は「ブレイブブレイド」は発売が延期されて、5月中旬にリリースされることになりました(予定)。今度こそは(たぶん)大丈夫(だと思うので)、近場でナムコ直営のお店を探してちょっと覗いてみてください。(伊勢猫)



手応え十分。いきなり「死ぬな!」

最初から気を引き締めていかないと、すぐにやられる『メタスラ3』。しかし、おぼえれば特に難しい箇所は少ないので、研究してみよう。

職人わざの書き込みとゲームシステムはそのままに、ガ～ンとスケールアップしたメタスラシリーズ最新作。エイリアンやら巨大生物やら、人間以外の敵率倍増。中でもメガネっ娘ゾンビの吐血レーザーは必見だ。プレイ時間もド～ンと伸び、やりごたえと同時にムズさもバーンとアップ。アクションゲームの快作ここに見参!!　なぜシューティング特集にあるのか、それはいずれ分かる。



メタルスラッグ3 METAL SLUG 3

Text：MVP

TM

MISSION 1 ふたりの愛ランド

南海の孤島にモーデン軍の核施設を発見との報告を受けたマルコたち しかし島では核施設の事故が起きており、この影響を受けて巨大化したり凶暴化した生物が襲いかかってくるのだった。

エリアA「海岸線」：スタート～分岐1

このエリアの敵は固いカニ(チュウミンコンガニ)。口から出す泡は破壊可能なので、遠目から撃っていれば問題ないだろう。ただ、段差があってカニに攻撃が当たらないような場所では、ジャンプ撃ちを使って最低でも泡だけは破壊したい。泡はゆっくり漂うので、残すと動きづらくなるぞ。

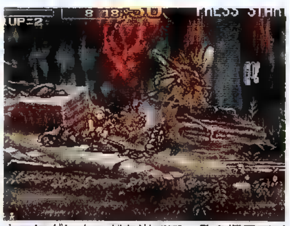
少し進んでいくと、捕虜からヘビーマシンガンを入手できる。これらのパワーアップショットは弾数制限があるので、あまり無駄撃ちはしたくないところ。敵が出てきたら発射するようにしよう。ヘビーマシンガンは横→上とレバーを回せば、斜めにも弾を撃てることを覚えておこう。

エリアB「湿地帯」：分岐1～分岐2

このエリアではカニのほかにイナゴが上空を飛び回る。イナゴは急降下しつつ捕まえにくるので、反応して避けていくのはややキツイ。しかし、早めに倒すようにすれば攻撃されることはないだろう。

途中の捕虜からもらえるスーパーグレネードは、弾速が早くて攻撃力も高い一撃必殺の武器。1発1発狙って撃つようにして無駄弾をなくそう。また、ヒット時にあがる爆風にも攻撃力があるぞ。このエリアなら、カニを攻撃すれば真上のイナゴも爆風で倒せるという寸法だ。カニとイナゴが縦軸に並んだ時を逃さず攻撃していこう。

エリアの最後は大量のイナゴとカニが数匹。ここはスーパーグレネードを乱射して、あとは捕虜からもらえるヘビーマシンガンを使う。横→上とレバーをさばけばイナゴを一網打尽にできるはずだ。


カニにグレネードを当てて、その爆風でイナゴを倒すと一石二■。

エリアC「深海」：分岐1～深海～ボス

ミッション1で最も難しいのがこの「深海」ルート。

最初は巨大ウツボが穴から真横へ飛び出し、戻っていく時に小クラゲを発生させて行く手を阻む。小クラゲは破壊可能なので、真下を掃射しつつ急いで通過していきたい。魚の穴とは逆サイドを通っていこう。

次は海底。左右からカニ(オオミンコンガニ)が2匹登場する。潜水艇で左上から撃てば楽勝だが、人間時は画面端を地道にヒット&アウェイしかない。

今度はマグマが一定周期で噴出するシーン。溶岩を破壊しつつ、抜けるタイミングを計ろう。

最後は浮上だ。まず自爆する爆雷兵が登場する。次は潜水艇が出現。正面に魚雷を放つが、たいてい撃つ前に倒せる。大量にくる場所は画面左端に陣取り、背後からくる潜水艇に「重なり&破壊」で速攻重視。正面は魚雷で対処していこう。

最後は巨大な潜水艦が相手。こいつはL字に曲がる光弾を発射し、その軌道は2種類。一つは横へ移動して縦軸が合うと直角に曲がる軌道。もう一つは横へ射出後、一定間隔になると縦へ曲がる軌道だ。つまり、いずれも最初は横方向への射出なので、正面にいなければOK。上下に陣取って少しずつ横移動し、前者の弾はそのまま移動。後者は曲がる位置が判明したら避ける。出現場所を覚えて最初に魚雷を当てれば、さらに有効だ。なお、スラグマリナーを失っている場合には前者の弾を避けて正面から攻撃しよう。


巨大ウツボの戻りに合わせて、クラゲを処理しつつ速攻で抜けろ。


潜水艦の弾道を見切れ！　最初に魚雷を当てるとあとが楽だね。

乗り物図鑑 ① SVX-17M スラグマリナー

スラグマリナーはメインの武器と水圧を受ける移動具合がポイント。水中機銃は水圧の影響を受けて弾道が放物線を描く。しかし、この機銃、水中だから(?)威力が低いようだ。そんな時は、Cボタンの魚雷で道を切り開け!!

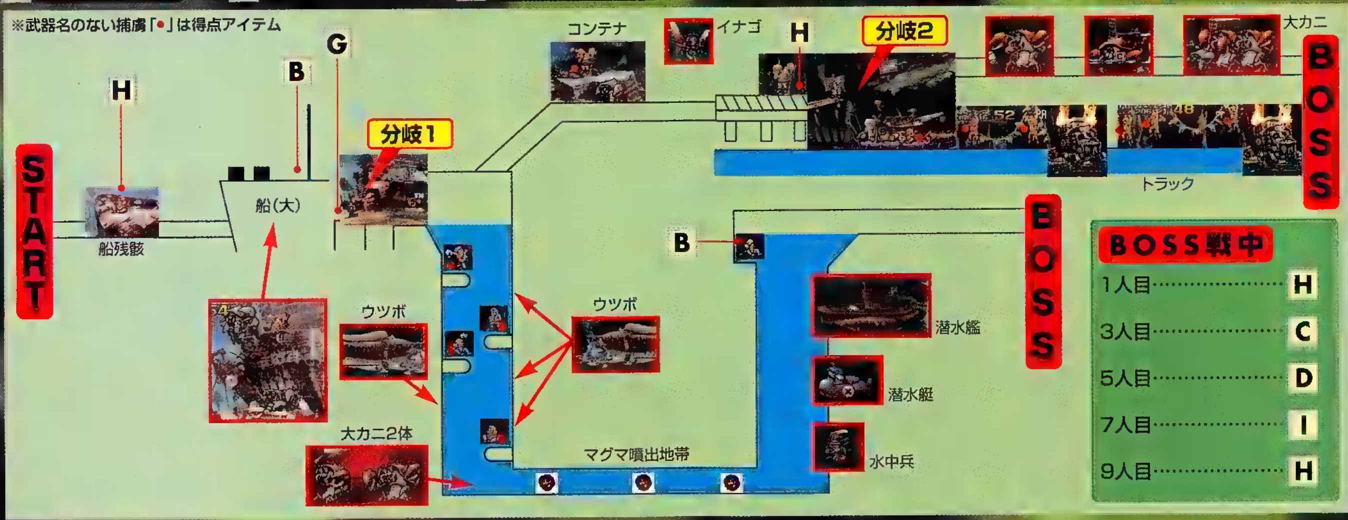

ショットが真上に伸びないスラグマリナー。過信は禁物だ。

ゲー事典　**海岸でハイキング？**：メタスラのキャラはその仕草が多彩で見ていて飽きない。そんな中で、もっとも面白いのが「一定時間立ち止まっている」ときの仕草。キャラごとに個性豊かな行動をしてくれるのだが、今回はスタート直後のフィオがオススメ。なんと海の中にシートを引いてサンドイッチをパクつくぞ。海水の味のするサンドイッチはどうなんでしょう？

MAP内の記号（武器）

H ヘビーマシンガン　**B** ボム　**G** スーパーグレネード　**C** エネミーチェイサー　**D** ドロップショット　**I** アイアンリザード

※武器名のない捕虜「●」は得点アイテム



エリアE 「あじあ丸内部」・分岐2～船内～ボス

船内での敵の構成は、真横に勢いよく突っ込んでくる小魚と、カニ、巨大カニの3種類。小魚、カニは遠目で処理。で、ポイントは巨大カニ。

こいつはまず、口から高速で連射してくる泡が厄介。遠距離なら正面から撃ち合えるが、近い時はゆっくり後退しながら振り向いて撃つ、という繰り返しで対処したい。泡は、自分のいた位置で速度が一気に遅くなるので、この方法なら安全だ。

次は、ハサミを叩きうけつつ突進してくる攻撃。これは地面に足をバタバタさせたあとにくる攻撃で、素直にコンテナを利用して避けていくのがベストだろう。

さて、最後は巨大カニが2体同時に出現する。ここは、最初のカニが出てきたところに手榴弾を3～4発当てて、すぐに倒すのが安定パターンだ。



最後の2匹の巨大ガニ。出現と同時に手榴弾で先制せよ！

エリアD 「船上」・分岐2～船上～ボス

このエリアは画面下の水に落ちるとミスになるので注意!!

まずは、目の前に敵船が登場する。ただ破壊してもいいが、直接敵船へ乗り込めば、ヘビーマシンガンを手に入れられる。敵船を一段階破壊したあとに沈みかけたら、素早くジャンプで自分の船に戻ろう。このあとは上の捕虜を助けつつ、わらわらと飛び乗ってくる敵兵士を対処。手榴弾やナイフで攻撃してくるので、自分の周囲をよく見ていきたい。

次にトラックが2台。上からは爆雷が降り注いでくる。爆雷は破壊可能なので、前に出てダメージを与えつつ、頭上の爆雷を破壊していこう。

最後は、小魚が出てきたあとコンテナからメタスラが！　乗り込んで、すぐに橋に上がろう。

乗り物図鑑② SV00-1/IIR
メタルスラッグ

ミッション1に登場するのは機動力に優れたタイプ。もちろん主砲やバルカンといった基本装備も完璧なので、陸戦では最強の乗り物といえるだろう。

主砲の破壊力も絶大だが、実はしゃがみ手榴弾連射が瞬間最大攻撃力において最強。



メタスラに乗るとボス戦が楽勝。主砲が炸裂、ボス哀れ。

MISSION 1 BOSS ヒュージハーミット

MISSION1のボスは、橋桁をハサミで破壊しつつ急接近してくる。また、ボスはこのほかに火炎弾（第1段階）と爆雷（第2段階）で攻撃してくる。火炎弾は自分の位置をしっかり狙ってくるので、弾道をよく見て避けていくこと。右端で誘ったあと、止まってスクロールに身を任せて避けよう。

第2段階の爆雷は橋桁の中央あたりに落下して、橋桁に穴を開けてしまう。しかし、右端まで届かないので、レバーを右に入れておけば余裕だぞ。

さて、ここで君はどの乗り物に乗ってきているかな？　ボス戦の前で手に入る乗り物は通ってきたルートで変化する。「エリアD」の船ルートならメタルスラッグ、それ以外のルートならスラグノイドという具合だ。メタルスラッグは高性能なので楽だが、スラグノイドは弾避けがしづらい。火炎弾がくる前にジャンプを使って右端をキープしよう。ただし、避けたあとは猛然とジャンプをしないとハサミの餌食になることも少なくないので、注意すること。

基本的にはこれでOKだが、問題は人間時。弾避け自体は特に問題ないが、いかんせんボスに撃ち込みにくいので長期戦は必至。捕虜のアイテムを取りにいってハサミをくらう……黄金パターンだ。

また、ボスは一度左に大きく動いたあとは、長距離突進をしてくる。人間時は非常にくらいやすい攻撃なので、危険を感じたらすぐにジャンプしよう。



第2段階は画面右端なら安全。ボスの弾がこないのよねぇ。

乗り物図鑑③ SVX-15D
スラグノイド

ジャンプ型ロボットのこの兵器は、バルカンを2門装備している。ダメージを受けると腕が破壊されてしまうので注意。また、ジャンプ型であるため通常の移動が非常に遅いのが欠点。移動する場合も、ジャンプを基本にして動いていこう。



今回の主砲は、足のついた爆弾。どっ[illegible]でにここにあるよう[illegible]……。

ゲー事典　**近年希に見る驚愕の作り**：全5面のメタスラ3だが、1～4面はだいたい各5～10分くらいでミッションクリアだろう。しかし、最終面は……40分～1時間くらいかかるのだ!!　現在ではかなり珍しい面構成だが、逆にそれだけやりごたえがあるぞ（結構手強いのだ）。手榴弾の配分を考えなければいけないし、隠しを見つけるのも苦労しそうだ。がんばれ！

MISSION 2

真夜中の彷徨

ある雪の夜、雪山にジャンボ旅客機が墜落し、一般の事故については管轄外であるはずのマルコたち特殊部隊に事故調査の指令が下る。はたして、雪山に赴いた彼らを待っていたのは生ける屍と化した旅客機の乗客たちであった。呪われた魂を振り払い、人々がゾンビ化した原因を探れ。

エリアA 「旅客機墜落現場」：スタート～分岐1

最初はゾンビの性質から。ゾンビは耐久力が高く、体液で攻撃してくる。体液をくらうと自分がゾンビになってしまい、さらに体液をくらうと1ミスになる。この状態は、救急箱を取れば人間に戻れるぞ。

スタート直後からショットをつねに撃ちつつ慎重に進み、撃ち込み点が入るならキレイに掃除して進んでいこう。

途中で右下に捕虜がいる場所は、手前の坂からしゃがみ歩きをすれば入っていける。ここはゾンビの体液が届かないので、真下から攻撃すると楽だぞ。

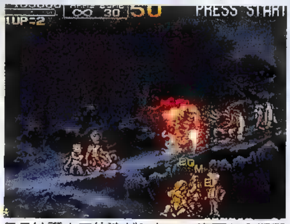
坂から下に降りるとゾンビがいる。左の窪みに入って体液の射程外から攻撃しよう。

次は兵士がわらわらと出てくる。ここは突進して近接攻撃を併用すべし。これでエネミーチェイサーを少し温存しよう。兵士の手榴弾攻撃には注意。

スクロールが止まると、左からヘリの編隊がやってくる。攻撃は左右に動きつつ真下に弾を撃ってくるだけ。一番先頭の赤いヘリを破壊すると、連鎖が始まって一網打尽にできる。エネミーチェイサーがあるなら、出現直後に赤いヘリのやや左からジャンプ上撃ちを連射すると……瞬殺可能。

次は左右から兵士、ゾンビ、そして上空にヘリが2機出現する。残ったエネミーチェイサーをジャンプ撃ちして1機を出現と同時に破壊しよう。この時に、左右の敵へ手榴弾を投げておくと安全だ。ヘリは破壊するとパワーアップアイテムを出すので、コレでもう1機を破壊すれば、あとは楽勝だろう。

さて、エネミーチェイサーがない場合は、かなり危険なので、次の戦法で挑むといい。それは、わざとゾンビになるという戦法。ゾンビになると体液で死んでしまうが、逆に人工的な攻撃（銃弾等）は無効化できるのだ。このシーンだと体液だけ警戒し、ひたすらゾンビを攻撃すれば簡単。最後に残ったヘリを料理しよう。

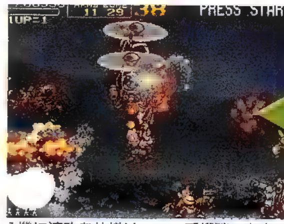

ここは下まで体液がこない。真下から狙撃してあげよう。

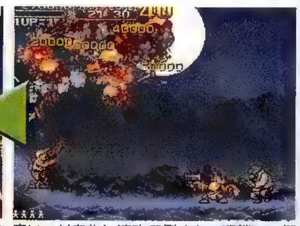
変身図鑑 ①

ZOMBIEその1

目前の敵が放つ体液を体に浴びた瞬間、体の中で大きな異変が起きる。足が曲がり、体は異臭を放つ……。ゾンビの状態は（死んでる？）しゃがめない、遅い、ジャンプが低いの3点。その代わり、Cボタン攻撃の威力はすごいぞ!!


俺様の素晴らしい吐血をくらえい！ 立っているものはいない。


1機に速攻を仕掛けつつ、手榴弾で左右の安全を確保しよう。


赤いヘリを先に速攻で倒すと、連鎖で一気に全機破壊!!

エリアB 「洞穴」：分岐1～洞穴～合流地点

洞穴内は捕虜が氷漬けになっている。助けてあげよう。

洞穴内では厄介なアイスメン（雪男）が出現する。雪男は遠距離だと口から誘導弾を発射し、誘導弾は、触れると自分が氷漬けになるうえ、誘導具合がハンパじゃない。ただし、氷漬けになってもレバガチャで素早く回復可能。わざとくらうことが基本方針だ。

そして、雪男のもう一つの攻撃が近距離での棍棒。これは氷漬けのところをバコッと殴ってくる。以上のように、雪男は非常に危険な存在。一度にたくさん相手にしないためにも、ゆっくり画面をスクロールさせ、1体1体確実に始末しながら前進していこう。

また、複数の雪男を相手にする場合は、下の段にいる雪男が最優先。上の段は棍棒の攻撃がないためだ。具体的には、下の段の雪男に攻撃しつつ、棍棒の間合いまで待つ。棍棒の間合いになったら、少し後退して攻撃→次の棍棒を待つ、というように対処していこう。こうしないと画面端に押されて逃げ場がなくなってしまうぞ。

最後の氷柱が立つ場所では、雪男の数が多いので、この方法でもキツイ。手榴弾も併用していこう。あとは氷漬けの時の素早い回復と、わざと棍棒を振らせ少し後退する技を駆使しよう。失敗すれば間違いなく死が目の前に……。

次は洞穴の戻り。象に乗れば楽勝だ。上下2段からゾンビが出現するので、上の段はバルカン、下の段は主砲を使っていくといい。注意点は上の段にいるゾンビの体液。これは思ったよりも判定が大きい。少しでも危ないかな？と思ったら、すぐに一度象から飛び降りるように。


かわいい雪だるまに見とれているヒマはない。レバガチャせよ。


このシーンはうまく棍棒を誘っていかないと追いつめられて……。

乗り物図鑑 ④ SV-ELEPHANT

エレファントスラッグ

バルカンを装備した象。自分は血雨にさらされるので少し肌寒いか。長〜い鼻から繰り出される電撃と火炎弾は目前のゾンビを一網打尽！ ただ、象なので足の遅いこと遅いこと……。しかも、上からの攻撃には弱いので注意してね。


象〜さん、象〜さん、移〜動が遅いのね〜。上段の敵に注意。

エリアC 「モーデン[illegible]」：分岐1～[illegible]～合流地点

丘を下ると目の前に戦車がいる。地形的に対処しにくいので、手榴弾を使って速攻撃破がいい。ジャンプで跳び越して、すぐに手榴弾を投げよう。

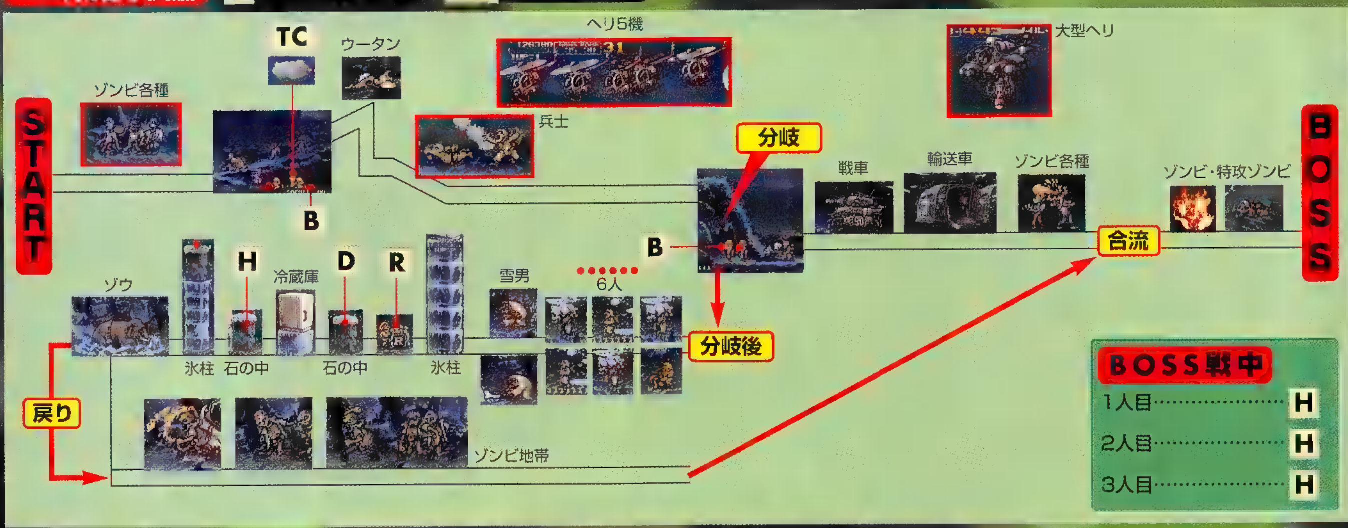
次は輸送車群。この中には兵士とゾンビがいて、突撃していくとまず間違いなくゾンビの攻撃をくらう。遠くできちんと破壊しながら進んでいこう。輸送車群を抜けると、毎度おなじみの爆雷ヘリ。真下に爆雷を落としてくるので、じりじりと移動しつつ攻撃していこう。端まできたらタイミングをみて逆側へ抜けること。

ちなみに、ゾンビになっていると、いくら爆雷をくらってもミスにならないぞ。


坂を降りたら戦車を跳び越え、後ろから攻撃しよう。

ゲー事典 **洞穴の捕虜**：極寒の地で吐く息が白くなる。目の前の洞穴には何か文字が掘ってあった。「雪男か……誘導弾キツイよな……」そう思いつつ俺は洞穴の入口を破壊したままたたずんでいた。「う～サブッ」体を丸めて決断の時を先送りにしていると、なにやら物音が…。「ムッ！　敵襲か!?」視線を向けると、そこには救出を待っていた捕虜達が！「ボムあげるよ！」

MAP内の記号（武器）　R ロケットランチャー　TC サンダークラウド



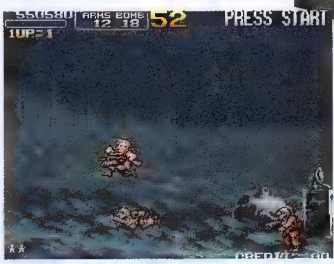
エリアD 「クレーターへの道」・合流地点〜ボス

合流地点から先は、ゆるやかな斜面が続いているだけ。ここに登場するメインの敵はゾンビ化した兵士。

このゾンビの兵士は訓練を積んでいるためか、非常に厄介だ。ゾンビのわりに動きが早いうえ、体液は出してこないものの、ダイブをするからである。一定距離になると跳びかかってきて、着地地点で自爆するこのダイブは、触れればもちろんゾンビになり、なおかつ救急箱はボスの手前までいかないと手に入らない。

そして重要なのが「ゾンビ状態だとほぼ回避不能」ということ。奴らのダイブを避ける方法が皆無なので、必然的に近寄られる前にCボタンの攻撃を使うしかないのだ。絶対にゾンビにならないように。

ちなみに洞穴ルートできた時は、ダイブをジャンプでかわしてフレイムショットを温存するとボス戦が楽になる。覚えておくと便利だ。


ダ〜イブ！ さすがは訓練をつんでいるだけのことはある。

MISSION 2 BOSS モノアイズ&UFO

誘導をしっかりして、一気に勝負をかけることが重要。パターンなのだから、冷静に対処していこう。

第一部 モノアイズ

6匹の巨大な宇宙人が回転をしつつ雷球を放ってくる。

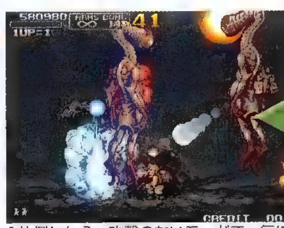
その攻撃モードには2種類あり、大きく輪になって攻撃するモードと、1体に収束して連射してくるモードがある。

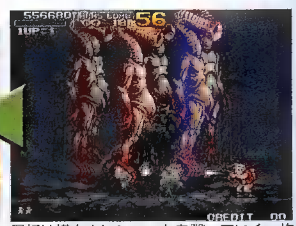
各モードはランダムで、モードからモードへ変化する時に、やや収束気味の攻撃しないモードがある。

いずれの攻撃モードも宇宙人を1体倒すごとに回転が速くなり、弾速も速くなっていく。弾避けの基本は画面端に追い込まれないように大きく動いていくこと。そして、大きな輪の時は弾がくる方向に向かって避けていき、収束の輪の時は3〜5発で1セットになっている弾を、セットごとに切り返していくようにすると避けやすいだろう。ちなみに、収束の輪の時は大きく動かなくてもOKだ。

次は基本方針。宇宙人は残り1体〜2体くらいの時が非常に弾避けをしづらい。したがって、攻撃のないモードを狙い一気に倒していくのが理想だ。そのためにはまず、ショットは横に撃つようにして、ボスの回転に任せてなるべく均等にダメージが入るようにする。横に撃つ理由は、上撃ちで1体を狙うとダメージがバラついてしまい、一気に倒しにくいからだ。

そして、1体が消えるまで横にショットを撃ったら、一旦攻撃をやめる。あとは攻撃のないモードを狙って、画面中央で手榴弾を連射しよう。ボスは回転をしているので、次々と連続で倒していけるぞ。


1体倒したら、攻撃のないモードで一気に勝負を仕掛けろ!!


最初は横向きにショットを撃っていく。均等にダメージをあたえよう。

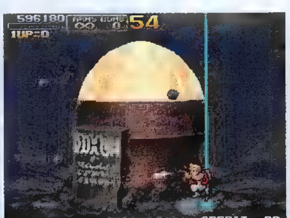
第二部 UFO

中央の球体が第二部。攻撃方法は、自分を狙うレーザーの着弾点に、巨大石板が落下してくる。石板に潰されるとアウトで、レーザーはただの照準となっている。

石板は地面に落下後、自然に地中へ埋まっていくが、石板に攻撃を当てることで沈下速度を早めることができ、これがこのボスのポイントになる。つまり、石板が地面に落下してきたら、石板を攻撃して一気に地中へ埋め、逃げ道を確保するということ。

なお、移動する際は、出っぱっている石板に阻まれないように、必ずジャンプで移動すること。

これさえわかればあとは持久戦。ボスへのダメージよりも石板を埋める作業を優先すれば、さほど難しくはないだろう。


石板を埋めることを最優先に考える。あせらず、じっくりと。手が疲れる。

変身図鑑② ZOMBIEその2

ゾンビになった俺は、救急箱を求めて歩く。と、そこに軍用機が来襲！ ゾンビの俺を容赦なく爆雷で仕留めようって魂胆か？ クソッ！ 頭上に爆雷が降ってきた。もうダメだ…あれ？ 生きてる(だから死人なんだって)[illegible]


[illegible]ビ時に[illegible]的な攻撃が無効。が、ゾンビは夜と雪男、そ[illegible]宇宙人はダメだぁ。

ゲー事典　**吐血作戦実行す**：これから本作戦の内容を説明する！」「我が軍は正体不明の敵宇宙人6体に対して吐血攻撃を仕掛ける」「2発後に付近の救急箱で生者へ返り咲くこと。わかったか!?」「イゥォエッツサァァァ」。そして作戦開始！　奴らの出現と同時にゾンビが吐血を!!　2発撃つと宇宙人は8割がた死亡。そしてゾンビは救急箱で人間へ戻った。任務完了！

バージョンアップを超えた最新Ver.ここに登場!!

－M.S.B.S.Ver.5.66－

CYBER TROOPERS 電脳戦機バーチャロン VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM™

Text:ちゃっき

－2000 EDITION－

去る2月に行われたAOUショーで、初お目見えした『電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム M.S.B.S.Ver.5.66』。ここに来て、徐々にその全貌が見えてきた。VMへの対応や3機の新VRなど、話題のつきない最新バージョンの内容を、ここで徹底紹介していこう。



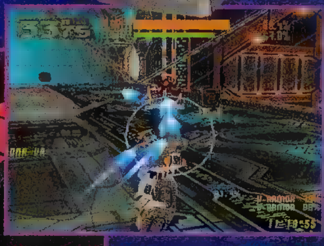
旧式改良強化型要努力機体

テン・エイティ スペシャル

MBV-04-10/80SP

10/80 Special

旧型テムジンの量産型機体となる10/80を改良強化したVR。それだけに、ほかの最新型VRと比べると攻撃性能、機動性能の両面においてかなり見劣りする。搭乗するパイロットの腕で、その差をどこまで埋められるのか……。









超指導力強化型機体

アファームド・ザ・コマンダー

RVR-12

APHARMD C

指揮官用に開発されたアファームド系の機体。右手にはショットガン、左手にはマチェットを装備し、近接戦闘、遠距離戦闘の双方で高い能力を持つ。あらゆる状況に対応できるので、幅広い戦術を組み立てることが可能だ。





封入特典 新3機体カード付!!
Manual or Visual
DVDとVHSで5月24日発売予定！

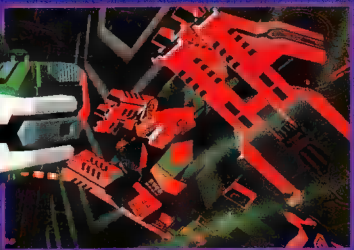


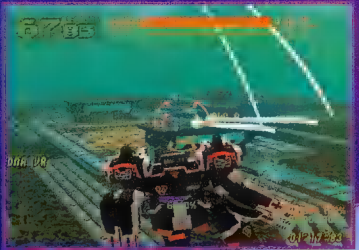
前号でも紹介したDC版『オラタン』ビデオ、「Manual or Visual」。ここに収録されている亙重郎氏とカトキハジメ氏のインタビューでも、最新バージョン『5.66』についての話を聞けるぞ。もちろん、新VRについての話やCGなんかもアリ。ファンなら迷わず買い!!

タイトル：電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム ドリームキャスト版　Manual or Visual
形式：VHS・DVD（同時発売）
封入特典：新3機体グラフィックカード（ポストカードサイズ）
発売日：2000年5月24日（水）
価格：各¥5,500（税抜）
発売元：株式会社マーベラスエンターテイメント
販売元：株式会社バップ

追加機体はこの3機!! その性能は…?







AOUショーでもお目見えしていたシュタインボック。実弾系の兵器を主体とするボック系VR・グリスボックに対し、こちらは光学兵器中心のVRに仕上がっている。多彩なレーザー攻撃で連係を構成し、敵VRを圧倒する！



経済性重視型光学兵器装備機体

シュタインボック

SBU 328 a STEIN-VOK



筐体の差し込み口にVMを差してゲームを始めると、VRセレクト画面にVMが出現。



DC版『5・45』で作成したカスタマイズ機体から好きなものを選択しよう。

オリジナルステージも



もちろん、DC版『5.45』で追加された4つのオリジナルステージもある。新しいステージでは、また違った戦術が生まれてくるぞ。また、ステージセレクト機能も加わったのだ。

NAOMIだからこそ実現した オリジナル要素に迫る!!

『5.66』のウリは、新VRの追加だけではない。数々のうれしい新要素を徹底チェックせよ！

3機の新VRにばかり目が行ってしまいがちだが、『5.66』の新要素はそれだけではない。なんと、ビジュアルメモリー（以下VM）を使ってDC版『5.45』のデータを持ってくれば、自分がカスタマイズした機体が使えてしまうのだ。さらには、DC版のネット対戦で使えたクイックメッセージのデータも、VMをつなげば使用可能になるぞ。

家庭で作った自分専用のオリジナル機体で、アーケード最新バージョンをプレイ。誰もが一度は考えたことがあろうそんな夢が、今まさに実現しようとしている！

自分だけのオリジナル機体で勝負せよ!

気になる調整は？

プレイヤーにとって一番気になることといえば、やはり新VRを含む各機体の性能だろう。しかし、これに関してはまだまだ調整段階とのこと。『オラタン』のメッカ、新宿スポーツランド西口店では3月末から4月頭にかけてロケテストも行なわれていたが、そこからもまだまだ変更される予定だ。このあたりは、今後のアルカディアで最新情報を報告していく予定なので、期待して待っていてくれ！

自分だけのオリジナル機体で勝負せよ!!





カラーリングはもちろん、肩のエンブレムもオリジナルのものを使うことができる。さらには、「QMボタン」と左レバーの上下左右&ボタンの組み合わせで、クイックメッセージも使えるぞ。

ゲー事典 追加された3機種の中でもっとも特殊なのは、10/80Special（テン・エイティ スペシャル）。あくまでいまのところ、の話だが、驚くなかれ空中ダッシュとバーティカルターンがない。そう、感覚は初代『バーチャロン』なのだ。旧式機体というキャッチフレーズが、まさにここに再現されている。ちなみに、Vコンバータも旧式。つまり背中についているのは……。

全アイテムリスト掲載！

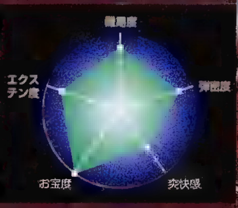
グレート魔法大作戦



今回は3、4面攻略に加えて、アイテムネタ満載でお送りしよう。アイテムを効率良くコンプリートさせるためには、面単位ではなくもっと大局的な見方が必要だぞ。

Text:VMT-RED&C-LAN

CPⅡを使用した魔法シリーズ第3作。ショット+ボンバーという基本を踏襲しつつ赤青2つの属性と溜め撃ちのエレメンタルチャージを駆使する新たなゲーム性を提示。108にも及ぶアイテムは冒険者たちの心を熱く焦がし、これに関連した稼ぎのシステムはマニアにも評価が高い。ゴブリンの細かい動きも必見。残機が2機増えるのは最近では親切設計。敵に亀が妙に多いのはなぜ？



メリットは倍率だけじゃない
各種アイテムコンプリートの秘密

アイテムをコンプリートさせるとさまざまな効果が現れるのだ。

どんどん自機が強くなる！

アイテムをコンプリートするごとに倍率が上がっていくのは周知の事実。だが得られるものはそれだけではなかったぞ。アイテムごとに設定された特殊効果があったのだ。それをまとめたのが左の表。それぞれ目に見えてわかるほどの違いではないが、積み重なればかなりの差が出る。特に防具系の判定が小さくなる効果は累積するので、3つ揃えれば相当な小ささに。

各種アイテムコンプリート時の効果

ソード	メインショットの攻撃力UP
シールド	当たり判定が小さくなる
ブックス	溜め撃ちの効果時間UP
アーマー	当たり判定が小さくなる
リング	ボンバーの攻撃力UP
ヘルメット	当たり判定が小さくなる
スタッフ	サブショットの攻撃力UP
アクセサリ	溜め撃ちの攻撃力UP
フード	溜め撃ちの溜め時間減少
シューズ	移動速度UP
フェアリー	面クリア時にチリエフェクト発生
その他	面クリア時の加速が遅くなる（1つごと）

シークレットアイテムは面クリア時に効果が発生。妖精は自機にエフェクトがつき、それ以外は集めたぶんだけ面クリア時の加速が遅くなるが（アイテムを集めやすい）、あまり気にしなくていいだろう。

最大倍率×12を狙え！

基本的なことだが、コンプリートすることで倍率がかかるのはレベルが存在する通常アイテムのみとなっている。通常アイテムは左ページの表にあるように合計11種類あり、最大で×12の倍率が得られることになるのだ。こうなると5000点のアイテムならば6万点、シークレットアイテムを取ればーつにつき120万点も入ることになる（当たり前だが）。そのおかげで何千万というスコアを出すことが可能になるのだ。

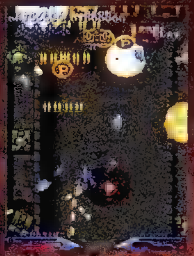
スコア狙いでプレイする場合は、いかに早い段階で倍率を×12にできるかが最重要キーポイントになるぞ。



このインフレっぷりはぁ！　面倒なアイテム合わせともオサラバ。

ボムゲージを「予約」する

ボンバーの素であるボムチップには2種類あるが、大ボムチップでゲージがMAXになったときは超過ぶんのゲージが予約される（左表参照）。あと少しで溜まりそうなときに大ボムチップを取るのは決して損ではない。なんてことのないシステムに感じるかも知れないが、4面ではこれを活用しないとすべてのシークレットアイテムを取ることができないのだ。



「ボムゲージ0」アイテムが多数登場する4面で必須概念。

大ボムチップは引き付けて……
ボムチップとボムゲージの関係

「ボムゲージ0」という条件が多いシークレットアイテムを取るうえで重要な概念だ。



ゲー事典 面クリア時にはグレートボーナスと称するボーナス点が加算される。この算出方法にはさまざまな条件が絡んでいるぞ。グレートボーナスに関係しているのは「画面上方にいる時間」と「ボム使用数」、そして「ノーミス時間（ミスするとリセットされる）」の3つだ。なるべく画面上方に位置し、ボムを使わず、ミスしないほどグレートボーナスは高くなるぞ。

今回は108種のお宝アイテムとその名称を一挙大掲載！　さて、お宝集めをしていくうえで、すべてのお宝アイテムをグラフィックで識別できるようになる必要はあるか？　と聞かれれば一般的な答えはNOなのかもしれない。

前号でも説明したとおり、どの敵が何の種類のお宝を出すのかを覚えておき、欲しいレベルの溜め撃ちで撃つことさえできれば、通常のお宝集めプレイは充分できるからだ。

しかし、特定の状況ではお宝アイテムのグラフィックをしっかり識別できれば確実に有利になるのもまた事実。ステージ1で4～5種類コンプリート(×5～6倍)のパターンを作ろう、なんていう気合いの入った人は、アックス、アクセサリのアイテムスタッフについて、各レベルごとに識別できると効率よくパターン作り(練習)ができるだろう。

お宝一覧

108のお宝アイテムを一挙に掲載！
すべて覚えられるかな？

通常アイテム

	フード	シューズ	トレジャー	ソード	シールド	アックス	アーマー	リング	ヘルメット	スタッフ	アクセサリ
LV1	小さなパン	木のサンダル	おかねぶくろ	ダガー	バンブーガード	ちいさなおの	ぬののふく	よみせのリング	ぬののぼうし	きのぼう	じみなネックレス
LV2	おいしいパン	かわのくつ	[illegible]からのはこ	ショートソード	どうのたて	まきわりのおの	かわのよろい	にせものリング	かわのぼうし	丈夫なつえ	パールのネックレス
LV3	コーンのスープ	丈夫なブーツ	小さめのたからばこ	ほそみのけん	まるいたて	きこりのおの	うろこのよろい	シルバーリング	ヘッドガード	やまぶしのつえ	シルバーチェーン
LV4	ほしにく	フットガード	たからばこ	どうのつるぎ	アイアンシールド	ハンドアックス	くさりのよろい	ゴールドリング	せいどうのかぶと	そうりょのつえ	きんのゆびわ
LV5	カレーライス	アーマーブーツ	すごいたからばこ	アイアンソード	タワーシールド	バトルアックス	てつのよろい	プラチナリング	てつのかぶと	マジックロッド	まほうのチェーン
LV6	エビフライ	メロスのサンダル	ひみつのたからばこ	バスターソード	かがみのたて	ダブルトマホーク	わふうのよろい	ダイアリング	バトルヘルム	にょいぼう	かたみのアンク
LV7	おいしいチキン	アキレスのブーツ	ものすごいたからばこ	きりさきのつるぎ	おうごんのたて	いかりのおの	マジックアーマー	マジックリング	オーガのかぶと	ほのおのつえ	せいなるシンボル
LV8	スタミナのにく	ひりゅうのブーツ	ゆめのようなたからばこ	ドラゴンスレイヤー	おうじゃのたて	だいちのおの	むてきアーマー	てんしのリング	りゅうのかぶと	きゅうきょくのつえ	おうじゃのくびかざり

シークレットアイテム

カプコン	タケノコ	トンボ	ホルスタイン	やしち	モビちゃん
ジュエル	ルビー	パール	クリスタル	エメラルド	ダイア
伝説の武器	でんせつのブーツ	でんせつのヘルム	でんせつのよろい	でんせつのたて	でんせつのつるぎ
フェアリー	もりのようせい	かぜのようせい	みずのようせい	ほのおのようせい	だいちのようせい

ゲー事典 本文中でも触れているが、最近ようやく1面道中で×5倍のパターンが完成。このパターンを作っている最中に、やっぱりお宝アイテムはレベルごとにある程度識別できるほうがいいんだな、と思いましたよ。有利っつーのもあるんだけど、アイテムがでた瞬間に(特にドリソルのアックスや、ザコ編隊のアクセサリ)失敗を判断して捨てゲーできるという……。

CAPTURE THE STAGE III

『驀進する敵の巨大地上戦艦を食い止めろ！』

敵の攻撃もそろそろ激しくなるが、お宝集めの正念場とも言えるのがステージ3。死なない程度に頑張ろう。

首都進行に失敗したゴブリガン軍は最後の手段に出た。すなわち重装甲の巨大移動要塞で、直接首都を蹂躙しようというのである。突如地上に姿を現した敵戦艦「トリモランダー」は既に首都へと2キロの地点まで迫りつつある。王城内にスクランブルの銅鑼が響き渡る中、戦士ソロバンを始めとする賞金稼ぎ部隊がいち早く迎撃に向かう！

お宝集めの方針

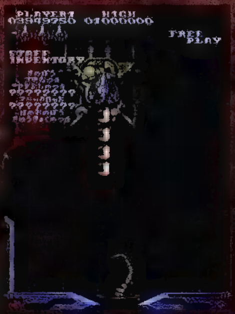
ステージ2までのお宝回収状況にもよるが、ステージ3まで来ると、かなりの種類のお宝のコンプリートが見えてくる。基本的なことではあるが、どの敵が何を出すのかをしっかり把握して、なるべく無駄を出さないように敵を撃っていくことが大切だ。

まずは、比較的揃えやすい、アーマーとソードのコンプリートから狙っていくのがいいだろう。また、これまで比較的出現数の少なかったリングを出す敵もある程度出現するので、しっかりチェックして狙っていきたい。

レアアイテムは道中だけで3つ。出現スタート直後のガメーバーが「伝説のよろい」を、中盤の左舷エンジンパーツが「モビちゃん」を、破壊可能地形が「トンボ」を出してくれる。



ガメーバーは伝説のよろいを持っている。重なり撃ちで一気に撃ち込め。



ギガンテッドも、重なると弾を撃ってこない。お宝ゲージに集中できるのでラッキー?



弱点をカバーしている部分はシールドを出す。このパーツは自爆が速いので注意。

各ポイントの注意点

まず、ガメーバーの持つ「伝説のよろい」だが、これはボムストック4以上、お宝ゲージMAXで破壊、という厳しい条件付き。ステージスタート直後から溜め始めればお宝ゲージは溜まるが、突っ込んでくるザコには注意しよう。また、ガメーバーは重なってしまえば弾を撃ってこないので、溜め撃ち発射と同時に重なって撃つようにするといい。

左舷エンジンが出す「モビちゃん」は、ボムゲージ0が条件。直前で出現する赤いメカワイバーンもろとも、青属性の溜め撃ちで破壊してしまおう。左舷エンジンを破壊するのが遅れると、弾速の速い8WAY弾を撃って来るので非常に危険だ。

2台出現するギガンテッドは、やはり重なると弾を撃ってこない。重なりながらお宝ゲージをためるようにすれば、楽に御目当てのレベルのお宝を狙って取れるぞ。

破壊可能地形は、ボムを使うと背景が壊れてアイテムが出る。手前の排気口部分はトンボ、奥の操縦席部分はレベル8のトレジャーが出る。トンボはもちろん、トレジャーも出現数が少ない重要アイテムなので、必ず回収しておこう。

スクロールが停止する艦橋部分は、まさにお宝の山状態だが、狙い過ぎると死ぬ可能性が高いのでほどほどに。中央のビーム砲を破壊すると、スタッフを出す砲台×2門もいっしょに壊れてしまうので注意しよう。



敵	お宝	敵	お宝
左舷エンジン	モビちゃん（ソード）	モノストーカル	ソード
コメジャイロ	スタッフ	メカワイバーン（ねている）	アーマー
ガメーバー	大砲台 ヘルメット 小砲台 シューズ 本体 伝説のよろい（リング）	ギガンテッド	小砲台 フード スタッフ アクセサリ 主砲 シールド キャタピラ アーマー 本体 シールド



①アクセサリ ②スタッフ ③フード ④リング ⑤シールド ⑥アーマー ⑦ヘルメット

ゲー事典 破壊可能地形のトンボとレベル8トレジャーだが、ソロバンでもボム1発で両方とも回収することが可[redacted]。トンボの出現するポイントがスクロールアウトするギリギリまで引き付けてボムを使うようにすればいいのだ(とか書いてますが、筆者はよく失敗してます)。

ドリル・メカゴブリンパーツ解説



出現アイテム

①ソード
②アクセサリ
お宝ゲージレベル5以上で「だいちのようせい」
③フード
④シールド
⑤フード
⑥アクセサリ
残ボム4以上でお宝ゲージレベル5以上で「クリスタル」
⑦アーマー

STAGE 3 BOSS

超重歩行破壊攻撃戦闘ロボ

ドリル・メカゴブリン

属性：無属性

カラータイマー砲を狙え！

さすがに3ボスともなると手強く、無理なお宝集めは命が危ない。通常アイテムについては、狙うにしてもソードとシールドくらいにしておくのが無難だ。しかし、カラータイマー砲から出るレアアイテム「だいちのようせい」は、今回紹介するパターンならば、比較的簡単に回収できるはず。これだけは確実にゲットしておこう。

逆に、弱点から出る「クリスタル」は狙う必要はない。未回収のレベルのトレジャーを狙おう。

ようせい回収までの流れ

「だいちのようせい」はカラータイマー砲が出すわけだが、このカラータイマー砲は通常は閉じていて、攻撃を受け付けない。カラータイマー砲が開いて弾を撃ってくるときしか、こちらの攻撃もヒットしないので注意しよう。

さらにやっかいなことに、カラータイマー砲は適当にプレイしているとなかなか開かないようになっている。ここではまず、ボス登場から、カラータイマー砲を破壊するまでの手順を説明していこう。

まず、ボスが登場したら、ドリル腕をどちらか片方だけ破壊してしまおう（ソードをコンプリートしていない場合は、未回収のレベルを狙って出すようにする）。

ボタン砲も破壊してしまっていいが、弱点の顔には極力ダメージを与えないように注意すること。

以上のような状態にしたら、弾を撃つのをやめて溜めを準備しつつ、カラータイマー砲が開くまでひたすらボスの攻撃を避けまくる。

カラータイマー砲が開いたら、溜め撃ちを発射して撃ち込む。一回の溜め撃ちで壊せなかった場合は、次にカラータイマー砲が開くまで待ってから再度溜め撃ちを使えばOKだ。

攻撃パターンはランダムなので、カラータイマー砲がなかなか開かない場合もあるが、頑張って待つしかない。特に注意したい攻撃は、口から9WAY弾（中央が赤属性弾）を撃ってくるモード。常に警戒して、撃ってきたら反応良く大きく外側に回避するのが理想だ。

また、弱点に一定以上のダメージを与えてしまうと、背ガミラス砲が起動し、しばらくの間カラータイマー砲が開かないモードになってしまうので注意。

ようせい回収後〜ボス撃破

「だいちのようせい」を回収したら、残っているドリル腕を破壊し、その後は弱点に撃ち込んでいく。これまでと同様、他のパーツには手を出さず、トドメを刺しにかかったほうがいい。

シールドが欲しい場合は、肩パーツを狙ってもいいが、肩内部砲台からの攻撃も始まってしまうので、それなりの危険があることは覚悟しておこう。肩パーツや弱点である顔の部分は、撃ち込んでいくと少しずつ破壊されてボロくなっていくので、ダメージがある程度把握できる。よく観察しながら撃ち込み、最後は溜め撃ちを使ってトレジャーを取ろう。なお、このボスには属性がないので、溜め撃ちを使用する際に属性を気にする必要はない。


まずはドリル腕一本と、ボタン砲を壊しておく。弱点にダメージを与えないように。


最もやっかいなのがこの9WAY弾。大きく外側に出て回避するのが理想だ。


カラータイマー砲が開いたら溜め撃ちを発射して撃ち込む。


「だいちのようせい」ゲット！ カラータイマー砲からの攻撃にも充分注意しよう。


「だいちのようせい」回収後は、弱点に撃ち込んでいく。


顔の壊れ具合に注意して溜め撃ちを発射し、トレジャーを出しつつボスを撃破。

ゲー事典　本文中では触れられなかったがドリル腕を飛ばしてくる攻撃にも要注意。ソードが欲しくてドリルの前で溜めを準備してたら、いきなり発射されて……なんてことのないようにしよう。

CAPTURE THE STAGE IV

『ダンジョンに偽装された敵の侵略路を叩け!』

[illegible]ークレット[illegible]を出す敵が多く、ミミクロン地帯もある4面は、倍率を[illegible]に上げるチャンス。[illegible]は×12だ。

[illegible]の意見により[illegible]の[illegible]路には一定のパターンがある事が発見された。そして、それを解析することで突き止めたダンジョンこそが、敵の大規模地上連絡路を偽装したものであると判明。[illegible]反攻の糸口をつかむ事に成功した。彼らは[illegible]度の襲撃を[illegible]疲弊しており、[illegible]が最大のチャンスだといえる。しかし、その周辺は[illegible]内部に[illegible]防衛網が築かれており、[illegible]ない。[illegible]対策会議が進む中、[illegible]ミヤモトを先頭とした4組の[illegible]が、いち[illegible]ダンジョン[illegible]に躍り込んだ!

宝箱で一気に倍率アップ!

[illegible]面はこれまで溜めてきたアイテ[illegible]気にコンプリートさせる大チャ[illegible]この面に登場する宝箱は、溜め撃ちを使ってもレベルに関係なく「持っていないアイテム」を出してくれる。通常アイテム[illegible]ないと場合は[illegible]アイテムを[illegible]さらに追[illegible]シークレットアイテムを出す[illegible]いのでチャンスがいっぱい。大幅なスコアアップが望める面だ。初めに出てくるドリルモービルはドリルを破壊するとラフウェイを撃ち返すので[illegible]。宝箱が控えているので途中で撃ち止めて溜めに[illegible]。ここに[illegible]かコンプリートのそれればベスト。宝箱になったミミクロンが混じっているが、上に弾を撃てず、弾封じができる。直後に来るヨロイダーの強化[illegible]ト[illegible]ヨロイダー[illegible]の前に[illegible]が真横[illegible]すれば安全。





ボム調整について

ボムチップは3面で逃がさず取り、さらに中ボスの戦車で稼いで3分の1くらい溜めておく。ミミクロンを過ぎたらボムチップをできるだけ回収して、ガメバック×2を早めにレベル8で倒し伝説のブーツをゲット。大ボムチップ×2を取ればちょうどボムゲージが0になるはず。すかさずガルモーラのドリルに溜め撃ちを放てばタケノコが出る。ここからもれなくボムチップを取っていけば、次のガルモーラで再び0に。水竜×1は見送る(マップ参照)。


この大ボムチップでボムゲージを少し予約しつつ空にするのだ。

ミミクロンの撃ち方

宝箱でのアイテム回収は、ミミクロンの弾を避けていると押されてしまいがち。普通に溜め撃ちを使うと同じアイテムが出ることも多く回収効率が悪い。そこでまずドリルビートルで早めに溜め撃ちを放ち、その終わり際を1列目に当てよう。その後溜め撃ちに入ったら、上段からかぶりつくように回収していく。溜め撃ち開始時はオプションをミミクロンに重ねて弾を吸わせよう。


溜め[illegible]開始時[illegible]このようにミミクロンに[illegible]身を重ねよう。

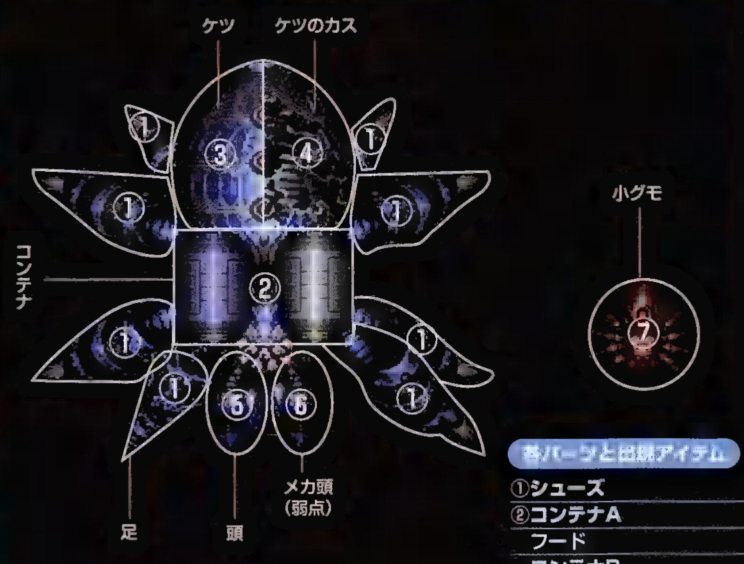
敵	属性
ドリルモービル	本体:シールド ドリル:リング
宝箱	持っていないアイテム
ミミクロン	伝説のヘルメットor伝説の盾(アックス)
ガメバック	大砲台:ヘルメット 小砲台:シューズ 本 体:伝説のよろい(財宝)

敵	属性
キラーバルーン(赤・青)	アーマー
メタルバルーン	アックス
メタルマイン	シールド
ガルモーラ	ドリル:タケノコ(財宝) 砲台(×3):シールド カマボコ砲:アーマー 本体:財宝

敵	属性
ハイドラゴン	ホルスタイン(スタッフ)
水上戦車	台座:アーマー
ワイルドシャーク	フード
マーダシャーク	アクセサリ
ツインシャーク	スタッフ
ランチャシャーク	アクセサリ

ゲー事典 4面から巨大な一つ目のモンスター「キラーバルーン」とキラーバルーンが吐き出す「メタルバルーン」が登場する。攻撃方法はキラーバルーンが速い2ウェイ、メタルバルーンは遅い弾を出してくるぞ。厄介な敵なので場所を覚えて素早く逆属性の攻撃で対処したい。ところでメタルバルーンは黒いが、こいつの属性は吐き出したキラーバルーンに準じているのだ。

ズパイダー武装解説



各パーツと出現アイテム

①シューズ
②コンテナA
　フード
　コンテナB
　スタッフ
　コンテナC
　アクセサリ
③スタック
レベル5以上・赤の溜め撃ちで「みずのようせい」
④財宝
⑤ヘルメット
⑥財宝
残ボム4以上かつレベル5以上の溜め撃ちで「パール」
⑦フード

コンテナ砲台



左右に壁で反射する弾を出す。端で上下に動いて避けよう。

遅い弾を5発ワンセットで出してくる。子グモと絡むと厄介。

ミサイル砲台。ミサイルは堅いので正面切って撃つのは危険。

STAGE 4 BOSS
自律式拠点防衛多足蜘蛛兵器
ズパイダー

属性：青

[illegible]

まずはケツを破壊せよ

このボスは口を破壊すると第二形態へ移行するが、このときにケツを残しておくと厄介な3列の針弾が来る。この攻撃は非常に避けにくいため、口を破壊する前にケツを壊して水の妖精を取っておくのが得策だ。コンテナ(無属性)は最初は必ずAの反射弾だが、破壊するたびにランダムで補充。

開幕にレベル8を(赤)を放ち、思い切ってケツの上にのっかりにいけば大ダメージを与えられる(クリムレンなら破壊できる)。子グモの攻撃も2ウェイなので当たらない。ただし水色のレーザーが来た場合のみ、前兆(口が水色に光る)を判断して素早く下がろう。この後はショットを撃ち込み、ゲージが溜まったら再び溜め撃ちを置きにいく。コンテナを2つ同時に破壊した直後がいい。

ケツを破壊したら、あとは撃ちまくるだけだ。

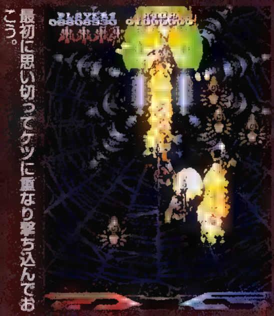


これが3列針弾。2列目が自機狙いなので大きく動いて間に入る。

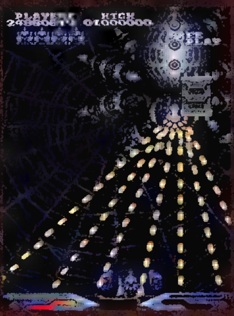
第二形態の対処

第二形態になると一定周期で必ず来るのが連射バルカン。この攻撃は3回ワンセットで、それぞれ6ウェイ、7ウェイ、6ウェイとなっている(3回目は間の狭い2ウェイ×3ウェイ)。つまりタイミングを合わせて、2回目だけちょっと位置をずらしてやればいい。慣れれば難なくかわすことができるだろう。この攻撃の前兆として、泣き声のようなSEがするので聞き逃さないように。ボンバーを不用意に使うと、効果が切れた瞬間、唐突にこの攻撃の途中から始まる場合がある。注意。

連射バルカンの対処法を覚えケツを破壊すれば、ほかの攻撃は第一形態と大差ない。耐久力も低いので倒すだけなら苦戦しないはず。



最初に思い切ってケツに重なり撃ち込んでおこう。



連射バルカンは2回目だけ少し動いてかわす。ほかは動く必要なし。

コラム「大局観」

人は己の周りしかなかなか見えぬ生き物。毎日もらえる100円よりも、今もらえる[illegible]円を選んでしまう刹那的な輩は己の心惹かれるその気持ちも〜くわかりまっせ〜。しかし本作の場合それは[illegible]。グレマ本では1面で何倍出すかよりも、いかに早く最高倍率の12倍にするかのほうが倍以上重要。これがいわゆる大局観というやつで、人生の勝者たるに必要な素養である。

で、最速で12倍になる場所というのは4面の宝箱地帯。俺等も大局の流れを見つめてみたら、「とりあえずボスで宝石取って喜んでる場合じゃなかった」という結論に至った。実は財宝(トレジャー)って3面終了時まで4つしか出ない。1〜3面の艦橋そば、残りはボスの落とし物だ。1面じゃあよくても50万そこそこの宝石が、4面なら100万以上に化ける！　こんなうまい話はねえっせ〜。つーわけで3面までのボスでは財宝を集める大器晩成的な大局観に基づいた行動をとることを勧めてみたり(タキョ風)。



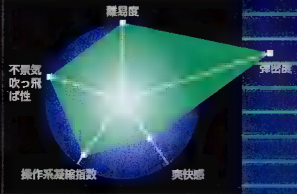
ほ〜らほらほら。[illegible]したらすぐにこのとおりだ。

ゲー事典　グレート魔法のエレメンタルバースト(溜め撃ち)は全8段階ってのはいわずと知れたこと。ゲージの表示された数字が溜め撃ちのレベルを表わしてるわけだけど、実はその境界ギリギリのところだと微妙な感じ。表示は6なのに「おいしいチキン」が出て悶絶！　なんてことがたまにあるので注意。溜め撃ちはレベルが変わったら早めに解放すべし。

火星独立戦争、勃発！

いよいよ発売間近に迫った
マーズマトリックス。
発売前にちょっと複雑な
システム面について予習しておこう。

ギガウイングに続く、タクミ／カプコンのタッグシューティング。敵弾を吸いとって放ち、大量のアイテムに変換するという基本システムは健在ながら、ゲームシステムにはかなりの変化が見られる。敵デザインも鋭角的で硬派な雰囲気。スコアの桁は減ったが、壮絶な弾幕はギガ以上。敵機に触れても死なないのは嬉しい限りだが、それでも難度は相〜当〜に高めなので覚悟しやがれ。



HYPER SOLID SHOOTING
MARS MATRIX™
マーズマトリックス

5月中旬稼働予定

Text：善之字元帥

基本操作を知る BASIC OPERATION

CONTROL PANEL



4つの武器を使いこなせ！

前号でも少し紹介したが、マーズマトリックスは1ボタンで4種類もの武器の使い分けが可能。はじめのうちはボタン連射の「メインショット」だけでも何とかなるが、2面3面と進むにつれて難易度がケタ違いに上がっていくので、すべての武器に精通しておくことは必修課題といえる。まずは下のフローチャートを見て、それぞれの武器の性質を覚えておこう。

ONE-TRIGGER FIRE CONTROL SYSTEM

ARM 1 MAIN SHOT



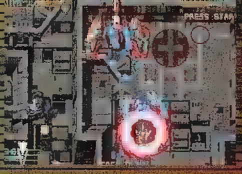
ボタンを連射することで出せる、最も基本的な攻撃。セミオートになっているため、ボタンを軽く叩いているだけで最速の連射を維持することができる。経験値が一定量に達することにレベルアップし、攻撃力とショット幅が強化されていく（後述）。

ARM 2 PIERCING CANNON



ボタンをしばらく放してから押すことで出せる貫通兵器で、攻撃力が高いかわりに射程が短い。チャージ時間は極めて短いので、思ったよりも連射が効く印象がある。耐久力の高いボスや中型の敵に対しては、ショットよりこちらを使ったほうがいいだろう。頻繁に使っていくことになる兵器だ。

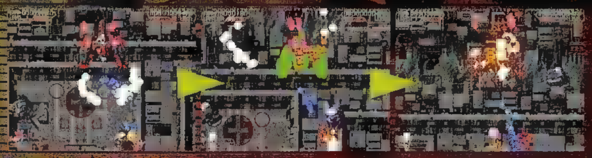
ARM 3 BARRIER"MOSQUITO"



画面左下に表示されているGHBゲージがいっぱいのときにボタンを押し続けると、敵弾を吸い込む「吸着バリア」を張る。バリアを張るまでに若干のタイムラグがあるので、緊急回避には少々使いづらい。消費したGHBゲージは時間経過で回復する。

ARM 3 BARRIER"MOSQUITO"（※）

吸着バリアを張っている状態でボタンを放すと、それまでに吸い込んだ弾をレバー入力とは逆の方向に弾き返す（ギガウイングのリフレクトフォースに近いと言えばイメージしやすいかな？）。この方法で弾き返した弾は攻撃力が高く、敵に命中すると「経験値キューブ（後述）」に変化するため、スコア稼ぎには必須の攻撃である。一度消費したGHBゲージはなかなか回復しないため、小刻みに使っていくのがセオリーだ。



ARM 4 GRAVITYHOLE BOMB

GHBゲージがなくなるまでバリアを張り続けると、画面が白く光って「グラビティホールボム」が発動する。攻撃力は高いが、GHBゲージをすべて失ってしまうのは痛いので、よく考えてから使うこと。ちなみに、吸着バリアやグラビティホールボムで消費したGHBゲージが完全回復すると、自機のまわりに紫色の光が発生する。プレイ中はGHBゲージを見ているゆとりがないので、これを完全回復の目安にしよう。



ゲー事典 **本文中の※マーク：**吸着バリア"モスキート"は、バリアを張ってからボタンを放し、吸い込んだ弾が飛んでいって攻撃するまでの一連の動作を指す。ただし、本文では便宜上、「バリア」部分と「攻撃」部分を分けて説明したのであしからず。

ProtoTypePsychoDiveDevice Mosquito 02



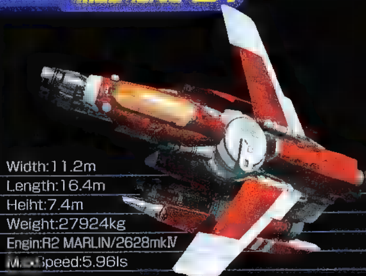
Width:12.2m
Length:16.2m
Heiht:8.1m
Weight:21405kg
Engin:R2 MARLIN/2628mkⅣ
MaxSpeed:6.56ls

メインショットはストレートだが攻撃力は高く、移動が速い。キューブの回収率を上げたいなら、こちらの機体を選ぼう。



移動速度が速いため、キューブを取りやすい点が嬉しい。

ProtoTypePsychoDiveDevice Mosquito 01



Width:11.2m
Length:16.4m
Heiht:7.4m
Weight:27924kg
Engin:R2 MARLIN/2628mkⅣ
MaxSpeed:5.96ls

メインショットが幅広でザコ戦に強いが、移動が遅いという欠点を持つ。どちらかというと初心者向けの機体かもしれない。



弾幕は少々薄くなるが、広範囲に攻撃できるのが強みだ。

自機の性能差を知る FIGHTER ABILITY

2号機やや有利か?

プレイヤーが選択できる機体は、メインショットと移動速度が異なる2種類のモスキート。基本的には好みで選んで構わないが、スコアを稼ぎたいという人には「モスキート02（以下、2号機）」がオススメだ。このゲームのスコアは経験値キューブの回収が大きなウエイトを占めるので、2号機の速度は大きなメリットとなってくれる。

経験値とレベルアップ EXP & LEVEL UP

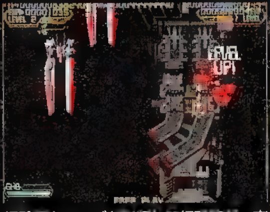
レベルを上げるには

マーズマトリックスには、いわゆるパワーアップアイテムは登場しない。自機のパワーアップはスコアの下に表示されている経験値（EXP）が一定量に達すると、レベルアップという形式で行われる。レベルが上がるとメインショットが強化されるが、最高値のレベル8に達するにはかなりの経験値が必要だ。

レベルアップに必要な経験値は、黄色く光る「経験値キューブ（以下キューブ）」を回収することで増えていく。このキューブを出すには全部で3種類の方法があり、

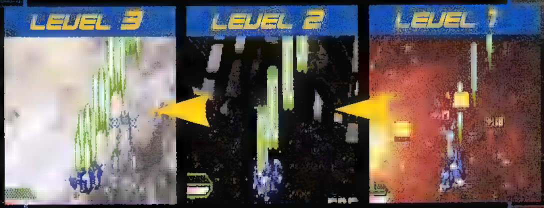
①特定の敵（ほとんどが空中物）を倒す。
②吸着バリアで吸い込んだ弾を敵に当てる（このとき、敵を破壊する必要はない）。
③特定の建物を破壊する。

以上のいずれかを満たせばよい。また、キューブには全部で3種類のサイズがあるが、②の方法では最も小さいキューブしか出現しない（サイズごとの経験値増加量については次のページを参照のこと）。



経験値キューブを回収して経験値が一定値に達すると、レベルアップできる。

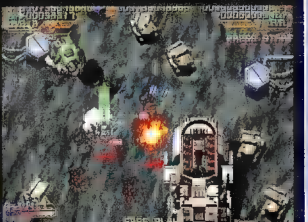
レベルアップによるショットの強化



経験値とスコア

経験値はレベルアップだけでなく、スコアにも密接に関係している。マーズマトリックスにおける敵破壊点は、敵の基本点×経験値になっているので、経験値はさながら倍率のような役割を果たしているというわけだ。

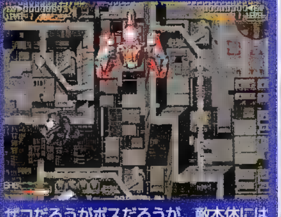
経験値を稼ぐには、キューブの「チェーン」を活用すること。チェーンとは、キューブを一定時間内に連続で回収することを指し、この状態で回収したキューブの経験値は、その前に回収したキューブの経験値に累加されていくことになる。具体的には、増加量3のキューブを連続チェーンで回収した場合、3→6→9→12→15……といった具合に、1個あたりの増加量が上がっていく。チェーンが切れるまでの時間は画面左上の「チェーンゲージ」に表示されるので、切れる前に再びキューブを回収して、チェーンを維持しよう。



キューブを連続して回収すると、経験値の増加量も跳ね上がる。

超 重要事項！

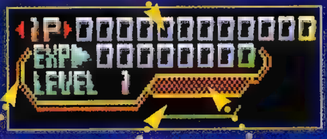
マーズマトリックスでは、ミスになるのは自機が敵弾に接触したときだけ。敵本体に接触してもミスにならないので、キューブを回収するときなどは恐れず突っ込もう！



ザコだろうがボスだろうが、敵本体には重なってもミスにならない。超重要！

画面左上のインフォメーションに注目！

現在のスコア
スコアの上限は1兆点。ギガウイングに比べると少ないが……最終的には何点出るのだろうか？



チェーンゲージ
時間が経過すると減少し、キューブを回収すると増加する。このゲージがなくなるとチェーンが切れてしまう。

残機数
標準設定は3機からのスタート。エクステンドは経験値で1回、後半ステージに出現するアイテムで1回。

現在の経験値とレベル表
経験値が右表の値を上まわるとレベルアップし、レベル4（つまり経験値10万）でエクステンドする。ばっちり稼げば1面クリア時にレベル4オーバーも可能だが、それにしてもレベル8は遠い……。

LEVEL	必要経験値
1	0
2	1000
3	10000
4	100000
5	200000
6	400000
7	800000
8	1600000

ゲー事典 **吸着バリアの暴発に要注意！**：吸着バリアは、ほんの少しボタンを押し続けただけで発動するため、ピアッシングキャノンを連打するときなどは特に暴発しやすい。知らないうちにGHBゲージを消費して本当に必要なときに使えないと最悪なので、ボタンは意識して短く押すように心がけたい。

高得点を獲得するには
GAIN THE HIGHEST MARKS!

チェーンの有効時間

ここからは、より高いスコアを狙うためのポイントを説明していこう。まずはチェーンの有効時間について。チェーンの有効時間（チェーンが切れるまでの時間）は、**最後に回収したキューブのサイズによって決まっている**。具体的な有効時間は左表の通りだが、同時に多数のキューブが出現した場合は、大きいキューブを最後に取るほうがチェーンの有効時間は長くなることを覚えておこう。

アイテムの倍率とチェーン有効時間

アイテム	倍率	チェーン有効時間
極小	+1	約1.5秒
小	+3	約2.0秒
中	+5	約2.5秒
大	+10	約3.0秒
極大	+50	約4.2秒

シビアなつなぎをどうするか

敵を倒したとき、キューブは上に向かって大きく跳ねるが、出現する敵の数が少ない場合（＝キューブの出現数が少ない場合）には、この「跳ね」のおかげで回収に時間がかかり、チェーンが切れてしまうこともしばしばである。

そこで、つなぎにシビアなタイミングが要求される場所では、**敵の上に重なってピアッシングキャノンを撃ってみよう**。ピアッシングキャノンは攻撃判定が広く、敵に重なった状態でも命中するため、出現したキューブが跳ねる前に回収できる。最初は少々怖いかもしれないが、大型の敵を倒したときにキューブをまとめて回収できるメリットもあるので、マスターすれば必ずスコアアップにつながるぞ。


敵の上に重なってピアッシングキャノンで倒せば、出現と同時に回収できる。

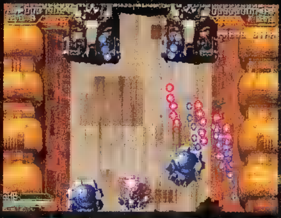

敵をショットで倒すと、キューブが上に跳ねてしまうため回収が難しいが……。

キャラ回しとは？

最後に紹介する稼ぎのポイントは、各ステージの道中でなるべく早く敵を倒すことによって次々と新しい敵が出現するという、いわゆる「キャラ回し」である。新しい敵が出現すれば、そのぶんスコアと経験値を稼げるようになるし、中にはキャラ回しを行なうことでようやくチェーンがつながる場所もある。

このゲームにおけるキャラ回しは、すべての敵が対応しているわけではなく、**特定の中型機を素早く倒す**ことによってフラグが成立し、その後いつもとは違った敵出現パターンになるケースが多い（2面の後半などはその典型例）。怪しいと思った敵はとにかく早く倒してみて、追加の敵が出てこないか確かめてみよう。


素早く倒せば、キューブを大量に出す空中物が登場する。超重要ポイントだ。


例えば2面。最初の戦車を倒すのが遅れると、その後出現するのは地上物だが、

参加者募集!!

CAPCOM & ARCADIA共催
豪華賞品と栄誉をかけた闘いがはじまる！

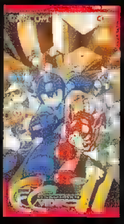
飛び賞あり
初心者歓迎

MARS MATRIX スコアトライアル開催決定!!

6月8日（必着）中間締切

イベント内容

- 『マーズマトリックス』を使用した高得点競争
- 6月8日中間締切（必着）
- 中間結果を本誌6月30日発売号にて発表
- 最終締切8月1日（必着）
- 最終締切時の入賞者には賞品を授与。最終締切時の優勝者は大阪・カプコン開発ビルにご招待。賞品の授与と、プレイのビデオ収録会を行ないます（※1）。その映像はCFCビデオで広く公開。収録の様子は本誌でも掲載し、その栄誉を讃えます。


栄光のプレイをビデオに！

※1：交通費は支給。どうしても来られない方のために、任意参加とします。

ルール

MOSQUITO 01（赤）もしくはMOSQUITO 02（青）を使用した高得点競争

1位～3位に賞品を授与します。このほか飛び賞も設置予定（詳細次号にて公開予定）

- ゲーム設定は工場出荷時のものとします。付加装置は、連射装置だけが認められます。
- 申請は規定の用紙に記入して、8月1日までに下記宛先に送付することで受け付けられます。
- 申請に際しては、スコアを出したゲームセンターの承認が必要です。ゲームセンターの方に、必要事項の記入をお願いしてください。

タイムスケジュール

現在	開催概要告知
5月中旬	ゲーム稼働開始
5月30日	大会詳細告知
6月8日	中間締切
6月30日	中間結果発表
8月1日	最終締切
8月上旬	於大阪賞品授与&CFCビデオ収録
8月下旬	CFCビデオ配布
8月30日	最終結果発表

CFC（CAPCOM FRIENDLY CLUB）については、カプコンホームページか、問い合わせ窓口へ。見逃せない特典がいっぱい！ CFC事務局06（6948）0555 午前9時30分～午後7時30分

申請用紙はP51に！ 送り先はこちら ▶▶▶ 〒154-8528東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部『マーズマトリックス・スコアトライアル係』

申請用紙はホームページでも配布予定です。 CAPCOM：http://www.capcom.co.jp/ ARCADIA：http://www.ascii.co.jp/arcadia/

ゲー事典 **吸着バリア後の無敵時間**：吸い込んだ敵弾を放出した直後には無敵時間があるが、その時間はごくわずか。大量に出現したキューブを回収したい気持ちもわかるが、ひとまず逃げてしまったほうが安全だろう。

ステージ1

まだ最初のステージということもあり、難度は低い。なるべくチェーンをつなぎながら進んでいこう。

START

0'00



緑のザコは、重なってピアッシングキャノンで倒す。

スタート～緑ザコラッシュ

開幕と同時に出現する緑ザコは、接近すればほとんど弾を撃ってこない。ピアッシングキャノンで攻撃し、次のエリアまでに経験値増加量を＋50程度まで上げておこう。

0'18

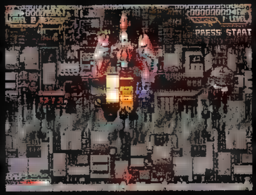


急いで倒すとチェーンが切れてしまうので注意しよう。

赤い戦艦ラッシュ

赤い戦艦もピアッシングキャノンで倒す。チェーンゲージが切れないように、ギリギリまで引きつけることが重要だ。最後の戦艦を倒して増加量が＋80以上あれば合格。

0'28

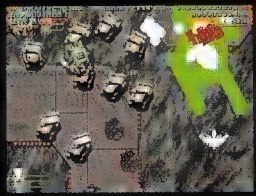


赤い中型機はキャラ回しすることで最高4機まで出現。

アステロイドベルト

灰色の中型機（＋10キューブを出す）、赤い大型機（大量のキューブを出す）はいずれもキャラ回しが効くので、なるべく画面一番上に張り付いて倒してしまうこと。

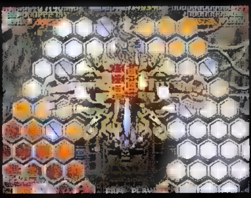
0'41



戦車の弾は吸着バリアでキューブに変えてしまおう。

地表

地表に降りたら、最初に出現する大型戦車が出す弾に対して吸着バリアを使う。キューブを回収したら、緑ザコを少しずつピアッシングキャノンで倒してチェーンを維持しよう。



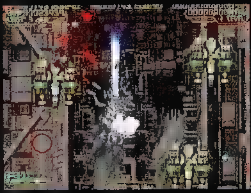
このキューブを回収しないと、チェーンが切れるぞ。

タワーからの大型キューブ

地表から再び宇宙へと向かう直前、画面のど真ん中に現れる"タワー"は、破壊すると＋10のキューブを出す。引きつけてから回収しないと、チェーンが続かないので注意。

1'06

1'09

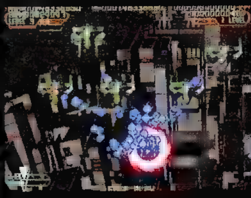


キャラ回しは効くが、無理してやるほど効果はない。

画面下から中型機ラッシュ

この場所に出現する緑の中型機は、わずかにキャラ回しが効く。もしも最初からここまでチェーンが切れずに来た場合、経験値増加量は＋400以上になっているはずだ。

1'19



上手くいくなら、ここで吸着バリアを使うといい。

最終防衛ライン

最初に出現する中型機に突っ込んでピアッシングレーザーを撃ち、キューブを回収したあとバリアを張ればチェーンを維持できるが、非常に難しいのでオススメできない。

1'32

BOSS

チェーンをつなげ！

ステージ1では、なるべく早くショットのレベルを上げるためにも、経験値を稼ぎながら進んでいきたい。最初の目標はボス到着時に総経験値にして1万、すなわちレベル3を超えていること。上達すればステージ最初からボス到達まで、ずっとチェーンをつなぎ続けることも可能なので、チャレンジしてみよう。残念ながら道中からボス戦へはつながらないようだ。もしもボス戦までつなぐことができた場合、ステージクリア時のエクステンド（＝経験値10万）も夢じゃないぞ！

ボス戦はこう戦え！

ステージ1のボス戦で覚えておきたい攻撃はたった一つ。ボスの正面から2本のレーザーを撃ち、左右から紫の大型弾を撃ってくるという（写真参照）ものだ。この攻撃はレーザーの弾速が速いため、画面一番下を大きく動いて避けたくなるが、そうすると紫の大型弾に対して横から突っ込む形になりやすい。そこで、ボスの真正面に自機を合わせ、動かずにショットだけ連射してみよう。レーザーは自機を動かさなければ当たらないし、自機に当たる軌道で飛んでくる大型弾も、ショットで破壊することができる。ちなみにこの大型弾はキューブを出すので、経験値も稼げるぞ。

この他の攻撃は、避けるだけならそれほど問題のないものばかり。基本的にはショットを撃たず、GHBゲージが溜まったら吸着バリアを張って、敵弾をキューブに変えていくといいだろう（このとき、ボスに逃げられないよう、画面上に表示されている残り時間には注意しておくこと！）。



この攻撃に対しては、画面中央から動かずにショットを撃ち続けているだけでOK。



弾数の多い攻撃に対して吸着バリアを使い、経験値を稼ぐといい。残り時間には注意。

ゲー事典 **ありがちな失敗例**：吸着バリアでギリギリまで弾を吸い込もうとしていると、引きつけすぎてグラビティホールボムが暴発してしまうというミスが多発する。ボムが暴発すると大損なので、あまり引きつけずに弾を放出してしまったほうがいいだろう。

BUZZってボスを瞬殺！

楽なコースを一挙に全面攻略！
BUZZって強くなれば苦手なボスも瞬殺できるぞ!!

PSYVARIAR -MEDIUM UNIT-

担当：MVP

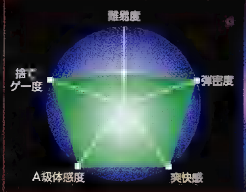
AREA MAP

STAGE 6 A / STAGE 6 B
STAGE 5 A / STAGE 5 B / STAGE 5 C
STAGE 4 A / STAGE 4 B / STAGE 4 C / STAGE 4 D
STAGE 3 A / STAGE 3 B
STAGE 2 A / STAGE 2 B / STAGE 2 C
STAGE 1 -

自機のレベルに関係なく選択可能なステージの難易度はそれほど高くない。まずはEASYルートでのクリアを目標としよう。

が今回の攻略ステージ

変わったシステムを持つ今日のシューティング業界にしてさえ、ひときわ異彩を放つ特異な縦シュー。敵弾にかすることでショットが強くなるというBUZZシステムは爽快感抜群ながら、その爽快感はシューティングのものとは確実に異質。とりあえずな敵という敵、弾という弾にかすっていると全然シューティングやってる気がしねぇしタコミスも多い。が、普通に遊んでみると実はけっこう楽。



クリアへの指針

サイヴァリアは敵弾にかすることで経験値が入り（BUZZと言う）、一定の経験値でレベルアップし自機のショットパワーが上昇する。また、自機を上下or左右に振るとローリング状態になるのだ。この状態では、ショットが強力になり、なおかつBUZZ判定が通常時に比べて格段に大きくなるので、レベルアップしやすくなるぞ。

さて、君はBUZZっているかな？ かするという行為は敬遠されがちで、やらない人も多いようだが、自機の当たり判定は非常に小さいのでそこまで危険視することはないぞ。逆にBUZZることで自機のショットを強くするほうがいい。強力な攻撃を仕掛けてくるボスも、自機のショットが強いと、ほぼ瞬殺できるのだ。つまり、道中の大きなBUZZポイントを覚えれば（自分でかすりにいく）、ボスの攻撃（弾の間に入って避ける）を対処しなくていいわけだ。

自分から当たりに行くリスクと、弾の間に入って[illegible]リスクを天秤にかければ、おのずと道中でがんばるほうがクリアに近いのがわかるだろう。あとはいざというときのボンバー。後半のボスでボンバー2〜3発ずつ使うと、実にあっさりクリアできるぞ!!


BUZZってレベルアップすればボスもイチコロだ。

AREA：1 地球衛星軌道上

EASY・LV：1

最初の面だが、しっかりとBUZZりたい。レベルアップ時の無敵時間（約1.5秒）を最大限に把握しよう。

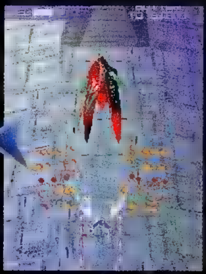
無敵を理解し、特攻精神を鍛える

スタート直後からいきなり重要。赤い中型機の正面で、レーザーに対してBUZZろう。このとき左右へ小刻みに振ることでローリングを発生させ、左右両方のレーザーにBUZZるのがコツ。

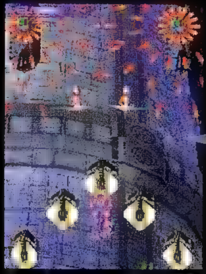
このあとは、自機を狙ってくるピンクのレーザーにBUZZってレベルアップすると同時に、そのまま正面の弾にBUZZろう。

次は画面中央下で弾を収束させてBUZZ。すると左右に細長い中型艦、中央にザコが2機出現。こいつらが見えたら、画面中央下で自機を停止させよう。ザコが自機を狙って出す、ピンクのツインレーザーの間に入ることができるのだ。ビビって動かないように。

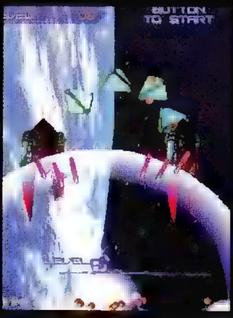
しばらくすると赤い中型機が2機出現。このどちらかの正面に入ってピンクのレーザーにBUZZりつつ、レベルアップの瞬間に弾がたんまりある中央へ特攻しよう。そのまま弾がある上の方へ移動して行けば一気に3レベルほど上げることができる。ここではレベル10以上稼げれば合格だ。パターンを覚えれば簡単だぞ。


まずはいきなりレーザーに対してBUZZっていく。


中央下で弾を誘って横からBUZZりにいこう。


ツインレーザーは動かなければ当たらないぞ。


赤い中型機のレーザーですぐにレベルアップして……


中央の弾幕に特攻!! このまま上にBUZZりに行こう。

ゲー事典 ここではサイヴァリアの用語解説をしていくぞ。前号のストーリーと合わせて読んでほしい。■サイヴァリア（psyvariar）高レベル霊子放出能力を持つ、霊子能力者に対する名称。2138年、その予備群となる子供達が、霊子力学研究のため、連邦各地からWOLへと集められる。

AREA：2-A DESERT

EASY・LV：3

ショットで倒すのは体当たりをしてくるザコだけでいい。画面中央でうまくBUZZろう。

パターンを把握しよう

このエリアから多く見られるのが、同じような敵のパターンが2回以上続くというもの。ザコ数セットで1つのパターンなので、BUZZも同じ動きをしよう。

早速そのパターンを説明しよう。スタート直後の4隻の中型艦→5機の円盤ザコという流れ。1回目は左右から腕が加わり、2回目は特攻ザコ→腕が加わる。3回目はなにもない。このパターンは中型艦を倒そうとすると後続の円盤ザコを破壊してしまうので×。中央で細かく避けつつ、BUZZ→レベルアップ時の無敵で一掃というのを実行しよう。腕は片側で弾を誘うといいぞ。また、特攻ザコはショットで倒すべし。



中型艦とその次の円盤ザコは泳がせてBUZZりまくれ

AREA：2-B FOREST

NORMAL・LV：7

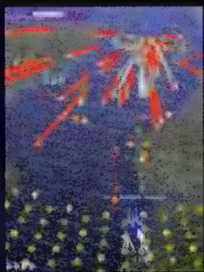
中型クラスのザコからはBUZZに最適な弾がたんまりと……。

衛星中型機が稼ぎポイントになる

このエリアは単発ザコ→3連弾ザコ→楕円中型機の流れが2回あり、最後に衛星中型機の猛攻、の3シーンに分かれる。では最初の2回のパターンを見ていこう。

まずは単発ザコをショットで倒し、次の3連ザコは倒さずに左右どちらかで弾を引きつけよう。中央の楕円中型機は大量の弾を出すので、必ずBUZZること。

最後の衛星中型機は、緑の拡散弾・オレンジのレーザー乱射・水色の自機狙いの連射弾という攻撃を2セット仕掛けてくる。拡散弾は画面右下で避けつつ、上に移動していこう。レーザーを使いBUZZればレベルアップするので、一気に左右に動いてBUZZりまくり、すぐに下がって弾を避けていこう。

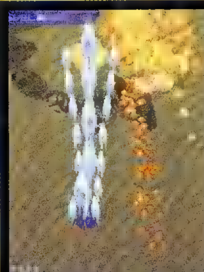


衛星中型機は、緑の弾を避けつつ接近してレベルアップしよう。

AREA：2-A TARGET SQ-P

いよいよボス、と思いきや……。

最初のボスなので緊張する……と思ったら、ローリングしつつショットを撃っていれば瞬殺!! ボス戦はBUZZの経験値が低いので無視してOK。唯一、第二段階のパーツの打ち返しに注意せよ。

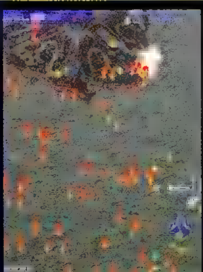


蛇の胴体パーツは破壊すると打ち返し弾がくる。注意せよ！

AREA：2-B TARGET CRANAUM

右側が比較的安全なので忘れずに。

ショットでの速攻は勿論OK。注意するのは1段階目の2番目の攻撃と、2段階目の2&4番目の攻撃。いずれも右側が比較的安全なので、その前の攻撃を避けるときにすぐ右に行ける動きをしていこう。これでかなり楽になる。



比較的右側が安全。意識して動いていきたい。

AREA：3-A CITY

EASY・LV：8

レベルアップが多発し始める。連チャンをどこまでできるかがカギになるが、自爆も多くなるので注意!!

無理したくなるのを我慢できるか？

ここらへんからBUZZによるレベルアップが連続して起こりやすい。レベルアップ時の無敵時間を過信しすぎて死ぬことのないように十分注意しよう。

この面のザコパターンは、単発ザコ→レーザー中型機→左右に4機ずつ円盤ザコというのが2回きて、最後に2連弾連射ザコと回転レーザーザコがきて終了、という流れになっている。

単発ザコはショットで倒す。次のレーザー中型機は正面に一定時間レーザーを撃つ。確実にレベルアップできるので重要。左右に単発ザコは片側をショットで一掃しておくと楽になるぞ。このあとの2連弾連射ザコは倒さずに中央でひたすらBUZZっていこう。弾を撃たせ、少し下がってBUZZというのを繰り返していくべし。

最後の回転レーザーザコは無理にBUZZを狙わずに避けていく。画面両端で避けるといいぞ。



レーザー中型機でBUZZチャンス！ 確実にレベルアップするぞ。

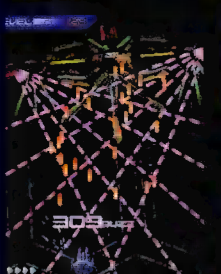
AREA：3-A TARGET AFX-2

幾何学模様の速射弾を見切れ！

このボスは画面いっぱいに広がる幾何学模様の速射弾を数パターン使ってくる。いち早く安全なところを見切れるようになろう。第一段階の2番目と第二段階の2&3番目に速射弾がくる。中央より少し左右にずれたところで避けていこう。また、第二段階の最初の弾に混ざる拡散針弾はなかなか避けづらい。写真を見てほしい。



第一段階の2番目の弾は正面よりもずれた位置で避けよう。



速射弾は正面よりも少しずれた位置から弾の間に入っていこう。



第二段階の最初の弾。画面端よりキャラ1つほど中心に寄るといい。

AREA：4-A

VOLCANO

NORMAL・LV：16

これでもかと言わんばかりのレーザーに次ぐレーザー！　当然BUZZポイントになるぞ。

レーザー様に感謝

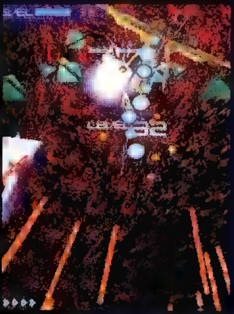
このステージのザコパターンは、ツインレーザーザコ→衛星中型機（2-Bで登場）→キューブザコが2セットだ。最後には回転レーザーザコ（3-Aで登場）が3機登場してくる。ポイントになるのは衛星中型機で、これはBUZZのために残してあるので次のザコのパターンにからんでくるのだ。

といっても大量にBUZZできるので、結局は泳がしておいてひたすらBUZZっていくことになる。レベルアップ時の無敵時間で特攻し、ザコや中型機を倒していくようにするのが重要だ。

最初のザコはショットで倒してしまっていい。衛星中型機が登場したら先述のように避けつつ接近。オレンジのレーザーでレベルアップしたら、ちょうど出現してくるキューブザコに体当たりをしつつすぐに下がっていこう。ここでショットを少し撃ってキューブザコを倒すといいぞ。

2ループ目になると、衛星中型機の2巡目の攻撃にツインレーザーザコが重なる。衛星中型機に対する動きを重視して、ザコはショットで倒して構わない。2機目の衛星中型機が出現するときに1機目は下に移動してくるので、潰されないように注意しよう。

2機目の衛星中型機の2巡目の攻撃には最後の回転レーザーザコが加わる。レベルアップの無敵を使って回転レーザーも一緒にBUZZれれば一気に数レベル上がるのでがんばって特攻していきたいところだ!!



衛星中型機でレベルアップをしつつキューブザコへ体当たり！



泳がせておいた衛星中型機が画面下へやってくる。潰されない[illegible]



衛星[illegible]まくBUZZれれ[illegible]回転レーザーでたん[illegible]り稼げる[illegible]……

AREA：4-A.B

TARGET CREK-G

AREA4のAとBのボスは全く一緒なのでまとめて攻略するぞ。

まずは第一段階。はじめは扇状弾。画面中央付近で早めに抜けていこう。次はばらまき弾と自機狙いのレーザー。中央より左右にずれた位置から、少しずつ逆サイドに動いてよけるといいぞ。最後は両翼からツインレーザーと扇状ばらまき弾。これはツインレーザーに身を寄せて避けていくと自然に扇状弾を避けていける。

今度は第二段階。いきなり速射弾がくるぞ。中央よりずれた位置に入って、外側の弾に身を寄せると自然に避けていける。次のばらまき弾と回転弾は画面端のほうでゆっくり避けよう。すぐに中央真下に移動する。これで次の速射弾が終了するまで動かなくていいのだ。ここで倒せない場合は、次の緑のばらまき弾でボンバーを使うのが手っ取り早い。これで終了だ。



両翼か[illegible]の連射弾に[illegible]を寄せ[illegible]そのまま移動してい[illegible]。



この緑の弾が[illegible]避けられ[illegible]いと思ったらすぐにボンバーだ。

AREA：4-B

ZERO-SPACE

NORMAL・LV：21

長い道中とラストの猛ラッシュ。すべてのパターンを覚えればかなり稼げるが……。

長いパターンを覚えれば楽

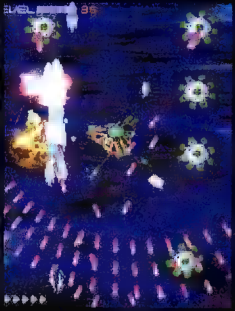
この面は最初のうちはあまりBUZZれないが、後半に行くと一気に大漁となる構成になっている、道中の長さが特徴である。前半は無理せずにショットを使い、後半で一気に特攻していこう。

構成パターンは2回＋最後というものの形。ザコパターンは、キューブザコ→龍→キューブザコ→回転レーザーザコ→2連弾連射ザコ→花ザコ×8→回転レーザーザコという非常に長いものになっているので覚えづらい。

ループパターンのポイントはやはり回転レーザーザコで、そこまではショットで破壊、回転レーザーにはBUZZってレベルアップをしていく。ただし、あまりレベルアップが連チャンしないので、少し特攻してすぐに下へ下がらないと危険だ。注意しよう。また、2機目の回転レーザーのところでは、回転レーザーを避けるときに花ザコの針弾が少し怖い。片側をショットで破壊すると楽になるぞ。

最後は回転レーザーザコ→円盤ザコ→ニューロンザコ×30機という流れ。ニューロンザコは単体では針弾を少し撃ってくるだけだが、一気に出現してくる上に数が多いので、BUZZの連チャンが簡単に狙っていける。重要だ。

回転レーザーと円盤ザコでBUZZったら、そのまま画面中央付近でひたすらローリング&BUZZをしつつニューロンザコを体当たりで破壊していこう。弾と敵本体でBUZZれば、レベルアップし放題!!　ただし、最後のほうでニューロンの数が少なくなったらすぐにショットに切り替えて下に下がること。敵の数が少ないとレベルアップに時間がかかるので危険が生じるからである。



回転レ[illegible]ザコのところで花[illegible]邪魔な[illegible]在。[illegible]を倒[illegible]



[illegible]ューロンザコは[illegible]量に[illegible]って[illegible]くるので、ひ[illegible]すらローリ[illegible]グせよ!!



回転[illegible]ーザ[illegible]ザコと円盤ザコ[illegible]BUZZりつつ[illegible]へ……

ゲー事典　■ニュートリノ（neutrino）中性子や原子核のベータ崩壊のときに放出される電化0の素粒子。太陽の中心部で起きる熱核反応や、超新星爆発のときに多く生成され、高速で飛来する。物質とはほとんど反応を示さず、それらを貫通してしまうが霊子との反応率は非常に高い。

AREA：5-A FACTORY

NORMAL・LV：28

稼ぎにくい弾が多いので、これをうまく同方向にひきつけるのがポイント。

近距離の腕に無理をしてはいけない

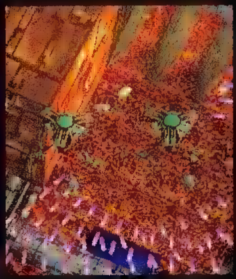
構成パターンは2回と最後というお決まりの形。ザコパターンは戦艦2隻→2連弾連射ザコ→ツインレーザーザコ→回転レーザーザコ→ツインレーザーザコ→左右から腕（2-Aで登場）で1セット。

スタート時から画面の左右どちらかにいて、戦艦、2連弾連射ザコ、ツインレーザーザコの弾を収束させてBUZZっていくといい具合。いずれも弾数が少ないが、まとめればそこそこ稼げる。ただし、レベルアップ時は連チャンを期待しないほうがいいので、特攻したらすぐに降りてこよう。

次の回転レーザーザコは、正面で避けつつ次のツインレーザーザコの弾を引き付けよう。そして左右にから腕が出現してくる。この腕は2-Aのときより距離が近いので弾の射角がキツイ。中央で誘って上下に避けつつ、腕を1本破壊していくといい。

最後はツインレーザーザコ→戦艦×4→回転レーザーザコ×2という流れになっている。その前の腕のところで、正面にツインレーザーを引き付けて横からBUZZっていく。戦艦の弾は残しておき、ギリギリでレベルアップをすれば、次の回転レーザーザコで無敵時間を利用した特攻ができる。たんまり稼げるぞ。

経験値調整を失敗したときは回転レーザー×2の攻撃を避けないといけないが、これはどちらかの正面で、真下に撃たれるレーザーの左右が簡単な安全地帯だ。



回転レーザーザコを避ける場合は、片方の正面付近で避けていくと楽。

AREA：5-A TARGET TRIGAM

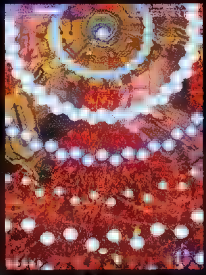
避けにくい弾がちらほらと。ボンバーに手をかけておこう

第一段階は扇状弾×7→針弾ばらまき→米粒弾のワインダー→拡散水色弾×7のループ。扇状弾は一度弾の間に入れば動かすにいればいいが、拡散水色弾は2発ごとに射撃方向が少し変化するので注意したい。正面で弾の間に入りつつ、2発ごとにずれて避けよう。

第二段階は3WAYばらまき→米粒弾ばらまき＋黄色高速弾の繰り返しで、回を追うごとに新たな弾が加わる。3WAYばらまきは、画面の左右端のほうならば、正面方向と斜めにのみ注意していけば避けていけるだろう。中央で避けると、正面、左右斜めの3方向からの洗礼をくらうので危険なのだ。次の攻撃は黄色高速弾がキツイ。避けきれないこともあるので、早めに判断してボンバーを使っていきたいところだ。



黄色高速弾は場合によってはかなりキツイ攻撃。ボンバーの準備が重要。



拡散水色弾は、2発ごとにずれるのがポイントだ。

AREA：6-A GUIS-WEAKBOSON

HARD・LV：40

敵の猛攻＝レベルアップ連チャン、つまりは簡単になるということだ。

無敵時間の切れ目が人生の終わり

この面は敵の数が多く、レベルアップはしやすいが、逆にコレに頼ると思いがけない死が多発するので安定しない。ザコとおぼしき物体はショットで倒していくのも重要なポイントになるぞ。

さて、いつもどおりのパターン、と言いたいところだが、実はこの面のザコの構成はループするところがあまりない。順にBUZZポイントを見ていこう。

最初のオレンジレーザーザコにBUZZり、次の円盤ザコも1回だけBUZZろう。あとはショットで円盤ザコを破壊。再びオレンジレーザーザコ＋円盤ザコがくるが、ここは左右に中型艦がいる。BUZZりつつショットも併用しよう。次の赤い中型機は正面にレーザーを出してくる。これは迷わずBUZZるだけ。

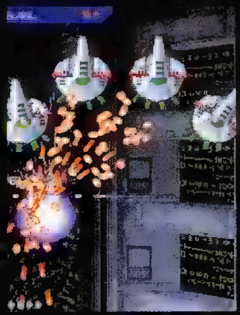
またオレンジレーザーザコ＋中型艦→円盤ザコの組み合わせ。左右で弾を誘って収束させ、2～3回レベルアップをするくらいからショットも併用していこう。

背景が変化したら終盤。2回オレンジレーザーザコがくるので、きっちりBUZZっていこう。

これで終了だ。あとはボス戦を控えるのみ!!



1セットBUZZったらショットで破壊するほうが安全だ。

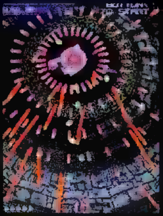


背景が変わったら、しっかりBUZZって稼いでいくこと。

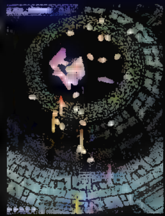
AREA：6-A TARGET WEAKBOSON IV

とりあえずボンバーを使い切ってから勝負するのもいい考え。

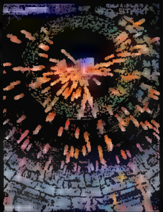
さすがにラスボスだけあって弾に法則性が少なく、慣れないと避けるのに一苦労。攻略をするまえにとりあえずボンバーを使うことを勧める。キツイ攻撃は写真の通りだ。それ以外の攻撃は正面や見てから避けていけばいいだろう。



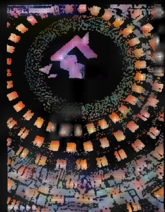
この弾は慣れるまで正面でがんばるか、ボンバーの2択。



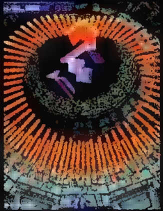
撃ち込んでいるとレーザーがライバル。迷わずボンバーでもいいぞ。



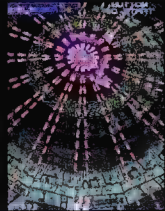
弾の多さにビビらなければそこまでキツくない攻撃。正面で避けよう。



最初に出遅れるとかなり死ねる攻撃。早めを意識していこう。



これも見た目だけ。正面で微調整すればかなりあっさり抜けられる。



うわッ、と思ったら動かないこと。速射弾は最初に動かなければいい。

ゲー事典 ■霊子力学（psyonic mechanics）2068年、WOLの創設者であるアイザック・オリードによって発表された力学説。オリードは霊子の存在を提唱し、それが引き起こす未知の現象を唱えた。発表当時は信じがたい内容に異論を唱える者も少なくなかったが、それまで説明不能だった現象を科学的に立証する説として徐々に支持されていく。



©1999 SETA CORPORATION

VARIANT SCHWANZER

噂のセタ製縦シューがまもなく発売。パッと見は地味めだが、敵を捕まえて味方にするというゲーム性はなかなか小気味よい感覚。このシステムは以前にもあったが、それをこの作品ほど前面に押し出したゲームは少ない。虫がいっぱい出てくるので「虫シュー」という愛称で親しまれていたA編集部だが、担当編集Sの「それって最初のほうだけですよ」の一言で虫度が1下がった経緯を持つ。

敵性生物を捕縛、融合せよ!

敵の能力を取り込んで、自機を強化！「バリアントショット」を駆使して、敵をせん滅せよ!! 発売は少し延びたが、期待して待て！

<STORY> それは突然の出来事だった。人々が平和に暮らす理想郷バルティア大陸に未知の巨大生物群が来襲。圧倒的な力を誇る生物群の進撃はすさまじく、大陸全土の壊滅はもはや時間の問題かに思えた。しかし、そんな絶望の中、一筋の希望の光があった。大陸最南端の町アクセにある、大陸の象徴ライア神殿。そこには、古の時代から大陸の危機を幾度となく救ってきたという、伝説の聖水晶“バリアント クリスタル”が祭られていた。残された人々は総力を結集し対生物用戦闘機“シュヴァンツァー”を開発。この機体に聖なるクリスタルを組み込み、生物群に対抗する決意を固めた……。今、最後の戦いに挑むべく、シュヴァンツァーは飛び立つ!!

TEXT：伊勢猫

敵を取り込め！
基本操作と融合システム

攻撃力のない特殊攻撃「バリアントショット」を使いこなすのが、このゲームのキーポイントだ！

異世界を舞台に、突如来襲してきた巨大生物群と戦っていく異色のシューティング『バリアントシュヴァンツァー』は1レバー+2ボタンの基本操作。それぞれの攻撃ボタンはAボタンでノーマルショット、Bボタンで敵の能力を自機に取り込むことができる特殊なバリアントショットを発射。攻撃能力の異なった様々な敵を取り込むことによって、状況に合わせた自機のショット強化やスペシャルアタックを使用可能になる。

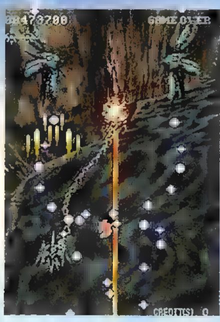
まずは、このゲームの売りでもあるバリアントショットと特殊な融合システムの基本的な部分を理解して、しっかりと使いこなせるようになっていこう。

パワーアップとスペシャルアタック

バリアントショットはヒットさせた敵を取り込んで、自機と融合させる……といった性質については先に説明した通り。この敵との融合によって受けられる恩恵はすべてで3つ存在している。

その中でも一番分かりやすくて実用的なメリットは、自機の攻撃力をアップさせていく性質。具体的にはAボタンでノーマルショットを発射した際、融合中の敵からも同時にショットが発射されるようになるため、相対的に攻撃力がアップしていく。そして、2つ目は融合中の敵をエネルギー弾へと変化させ、射出していくスペシャルアタックが使用可能になること。その使用方法はいたって簡単でエネルギーゲージがMAX状態でBボタンを押せば、画面上の敵へ対して大ダメージを与えつつ、自機が一定時間の無敵状態へ。ただし、エネルギーゲージがMAXでない状態だとスペシャルアタックが発動しない上に、融合をその場で解除してしまうので注意しよう。

最後のメリットは敵弾や体当たりなどを無効化できるバリア効果がそれ。融合中は敵が1回だけ盾の代わりになってくれるが、スペシャルアタック後と同様に融合はその場で解除されてしまう。



バリアントショットはある程度、レバー操作で発射方向を指定していくことが可能だぞ!



中ボスなど、大型の敵は倒してしまってから死骸が消える前にバリアントショットで融合。



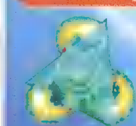
融合した状態なら1回だけ敵弾や体当たりをくらっても大丈夫だが、融合は解除される。



ゲージシステム

敵との融合中にエネルギーアイテムを回収していくことによって、段々とゲージが上昇していく。ゲージがMAXまで溜まった状態で、初めてスペシャルアタックを使用することができるようになる。

アイテム説明



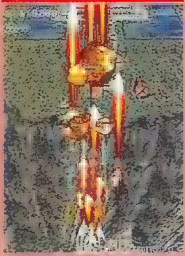
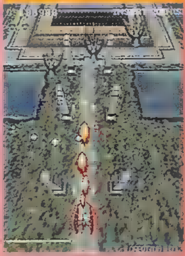
レベルアップアイテム
1個でノーマルショットが1段階パワーアップ。ショットの幅が広がり、最大で5段階までが可能。



エネルギーアイテム
融合中に回収していくことでエネルギーゲージが上昇。強い敵のアイテムほど上昇率も高くなる。

ゲー事典 『バリアント シュヴァンツァー』の操作システムは、Aleck64ならではの3Dジョイスティック（アナログ方式ジョイスティック）にも対応。360度方向へと自由にスティックを動かせるアナログ操作によって、従来の8方向スティックでは制御しづらかった自機の微妙な操作が可能に。シューティングでもっとも重要な弾避けの感覚は格段に向上している。

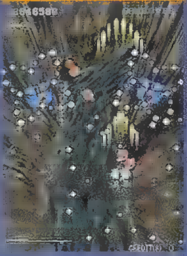
火属性：一点集中型

スペシャルアタック

ショット強化タイプ


赤色の敵は融合することで、前方向（または後方向）のショット強化タイプへ。火属性のスペシャルアタック「メテオフレイム」は自機の前方向へと、強力な火炎弾を射出。耐久力の高いボスなどに効果的な反面、広範囲に敵が出現してくる場面では弱い。

水属性：拡散広域型

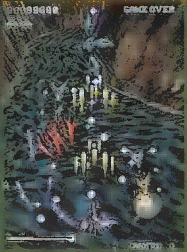
スペシャルアタック

ショット強化タイプ


水色の敵は融合することで全方位（又は前方向）のショット強化タイプへ。水属性のスペシャルアタック「アクアストーム」は自機から全方位へレーザーを一定時間射出。無敵時間を活かして重なっていけば、ボス戦でも十分に威力を発揮してくれる。

雷属性：自動誘導型

スペシャルアタック

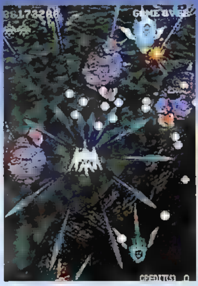
ショット強化タイプ


紫色の敵は融合することによって、誘導弾のショット強化タイプへ。雷属性のスペシャルアタック「ホーミングサンダー」は無数の追尾型レーザーが画面内の敵を自動追尾。汎用性が高い反面、パターン化して使っていくのが難しいといった欠点もあったりする。

敵の属性とショットの関係

融合した敵によってショットの種類は様々に変化してくが、実は3種類の属性にカテゴライズしていくことができる。その目安となるのは敵の色で、赤色の「火属性」と青色の「水属性」、紫色の「雷属性」といった形で分類が可能。それぞれの特徴を簡単に説明しておくと、火属性の敵と融合することで一点集中型のショット強化になり、水属性は全方位や広範囲拡散型のショット強化、雷属性では敵をホーミングしていく自動追尾型のショット強化となっている。

ただ、この3種類ある属性の違いはショットに関しては大まかな性質を示すぐらいのものでしかないが、本当に重要なのはスペシャルアタック。ショットとは違ってどんな敵と融合しても、それぞれの属性に対応した同じ性質のスペシャルアタックを使うことが可能。ただし、融合した敵の強さ（大きさ）によって、スペシャルアタックの攻撃力&無敵時間が若干変化していくので覚えておこう。



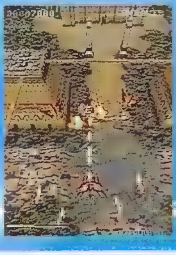
スペシャルアタックで敵を倒せば……なんと、得点が基本点の5倍に！



画面に表示は出ないが、ボスの破壊可能パーツもすべて×5の倍率がかかる。

STAGE MAP

STAGE 1 ~VALDIA CONTINENT~



美しい海に面した、豊かな緑が覆われたバルディア大陸最南端の町「アクセ」がステージ1の舞台。ステージ1のボス「ゴルヴェルス」の動き自体は遅いが、その巨体で画面いっぱいを使って仕掛けてくる体当たり攻撃には要注意。尻尾にも当たり判定が存在しているので、動きのパターンを見極めてきちんとした回避パターンを作ろう。



STAGE 2 ~RAVE OF GIGI~





アクセから北上したところにある「ギギ」の谷がステージ2の舞台。ステージ2のボス「ギギ」の頭部から至近距離で撃ち出される誘導弾はかなりの曲者。巨大なカギ爪を振りかざしてくる攻撃に関しては、画面の一番下にいれば簡単に回避していくことができる。

STAGE 3 ~EMERALD OCEAN~



ギギの谷、最下層は巨大な地下湖から続いているエメラルドグリーンの海がステージ3の舞台。ステージ3のボス「ゲーヒルン」はかなりの難敵。画面の下へ向かって特攻してくる仕草を見せたら左右いずれかへ回避していこう。



NEXT UNKNOWN

ゲー事典 このゲームのステージ構成は全5ステージ。各面の最後に待ち受ける巨大生物ボス以外ではステージ2以降の道中で中ボスが出現！ 激しい攻撃でプレイヤーの行く手を阻む。また、全体を通じて特定の敵（中ボスや大型のザコ）を素早く倒すことによって、ステージ内で出現する敵の数が増える「早回し」が存在。スコアの狙っていく上での重要な要素のひとつだ。

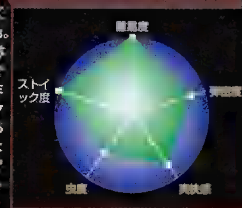
STRIKERS 1999™

その弾幕、まさに狂気

ついに攻略も2周目後半ステージに突入。画面を埋め尽くす弾幕にも死角は必ず存在する。精密なレバーさばきで活路を見いだせ！

Text：善之字元帥

昨年秋に発売されたストライカーズシリーズ3作目、って3作目多いなぁ。とりあえずこのゲームを語るには「彩京シューティング」という言葉でほぼ充分でしょう。パターン性が非常に強く、さらに難しい（パラメータは全2周目）。マニアなイメージがあるわりに初心者にもウケがいいのはなんとも不思議である。実はこのゲームのボスはほとんど虫がモチーフだって知ってた？



SEA OF CLOUDS（雲海ステージ）



消費ボム数		
	道中	0発
	ボス	0発

打ち返し弾を制御！

雲海ステージは道中こそ短いものの、出現する敵はすべてが空中物のため、敵を倒した際には例外なく撃ち返し弾が飛んでくる。さらにこの撃ち返し弾は、小型の敵を倒したときの高速赤弾（1～2ウェイ）と、人型の敵を倒したときの低速黄色弾（4ウェイ）の2種類が存在するので、場所によっては時間差で飛んでくることもある。きちんとパターンを安定させるためには、撃ち返し弾をどの方向に撃たせるかまで考えて敵を倒さなければならない。

そして、おそらくステージ道中で最難関となるのは、白い中型機が中央に1機だけ出現する場面である（写真参照）。この場面では中型機と同時に大量の小型機も出現するため、必然的に画面は撃ち返し弾で埋め尽くされることになる。なるべく中型機の撃ち返し弾を真下方向に撃たせ、自機の移動先をふさがないようにコントロールしよう。もしもコントロールに失敗した場合は、おとなしくボムを使ってフォローすること。



同時に多数のザコが出現するため、中型機の撃ち返し弾をコントロールするのが難しい。

高々度超重爆撃機 GREEN BENDER（グリーンベンダー）



ザコの周期合わせが重要

ボスは、一定時間ごとに出現するザコの出現とコアオープンのタイミングをずらすことが重要。連続写真でパターンを紹介しよう。

A&B：高速の白弾4斉射は、弾を引きつけてから左右どちらかに少しだけ移動すれば避けられる。

C：続く攻撃は1周目と同じ。ここで溜め撃ちを使えば楽に倒せるが（写真D）、かわりにザコの周期が悪くなって2次形態で苦労することになる（写真J）。

E：ボスが赤い針弾を連射し始めたらレベル2溜め撃ちを発射。これで1次形態は倒せる。

F：1次形態を破壊した直後、ボスの変形中に右上からザコが出てくれば周期はバッチリだ。

G&H：2次形態最初の攻撃はボス正面に構え、弾幕を引きつけてから半キャラぶん自機を移動させて避ける。あとは1周目と同じ。

I：周期が合っていればコアオープン時にザコは出現しない。



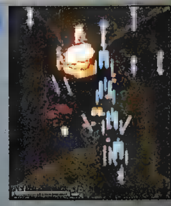
ゲー事典 →といったところ。コノハムシ・フンコロガシあたりはかなり難しかったんじゃないかな？　ちなみに最終ボスのカオスクイーンは、彩京さんからの資料にも「？」とある。幼虫形態はカブトガニ＋ゴキブリ、成虫状態はスズメバチに見えなくもないのだが……果たして本当のところはどうなんでしょう？

ハンガー砲台
レベル1溜め撃ち



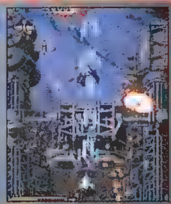
左右1基ずつ出現するハンガー砲台は、右側に対してのみレベル1溜め撃ち（最小単位）を使い、左側はショットで破壊しよう。1周目より弾速は速いが、それほど難しくはないはずだ。

ロケット地帯
撃ち返しに注意！



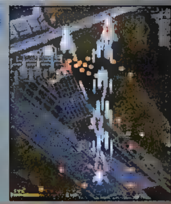
向こうから攻撃してくることのないロケットだが、破壊すると速度の速い黄色弾を撃ち返してくる。撃ち返し弾が横方向から飛んでくると危険なので、ときには逃がすことも考えよう。

ボス選択ポイント
撃ち返し弾を誘導



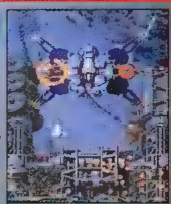
ジオバイト（衛星のボス）はとんでもなく強いので、ボスにはクロスブレイドを選ぶこと。撃ち返し弾の誘導をミスって選択ポイントに乗れなかった……なんてことのないようにしたい。

小型シャトル地帯
実力勝負！



1周目と比べてシャトルの弾数が増えている上に、倒したときの撃ち返しは弾速の遅いタイプ。あまり弾を撃たれないうちに倒してたいところだが、押されがちになったらボムもやむなしか？

ボス直前
出遅れに注意！



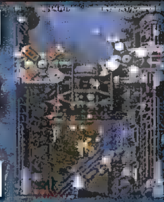
ボスの最初の攻撃にそなえてなるべく画面上へと進みたいが、ザコの撃ち返し弾が邪魔をする。最後のザコ編隊を倒したら撃ち返し弾を大きく回避しながらボスの目の前まで出ておくこと。

大型シャトル
レベル2溜め撃ち



大型シャトルに対してはレベル2溜め撃ちを使っていくことになるが、ゲージを完全放出してしまうとボス戦までに必要なゲージを補充できないことも。ギリギリ倒せる程度に使いたい。

SPACE



（宇宙ステージ）

消費ボム数	道中	0発
	ボス	1発

敵数に圧倒されるな！

宇宙ステージ道中で注意したいのは、編隊を組み高速で突進してくるザコ。この敵に対して動きながら撃ち込んでいると、撃ち返し弾の弾スジがずれて逃げ場を失うので、すべてのザコを破壊するまではなるべく動かずに撃ち込もう。また、ボス戦に向けてゲージを溜めることも重要。少なくともボス到達時にレベル2ぶんのゲージを必要とするので、道中での溜め撃ち使用は必要最低限に。

重攻撃衛星



CROSS BLADE

（クロスブレイド）

レーザーが最大の問題

ボスの攻撃パターンは、「レーザー照射」を除いて1周目とまったく同じ。しかし、この攻撃はボムを使って回避することになるので、1周目のようにもたもた撃ち込んでいたのでは無駄にボムを消費してしまう。そこで、溜め撃ちとボム1発を使って1次形態を速攻破壊するパターンを紹介しよう。

A：ボスが攻撃を始めると同時にレバーを下に入れて弾幕を回避。

B：ゲージがなくなるまで溜め撃ちを使用。最低でもレベル2以上は用意しておきたい。

C：ボスが2回目に画面右端へと移動したらレーザーがくるので、

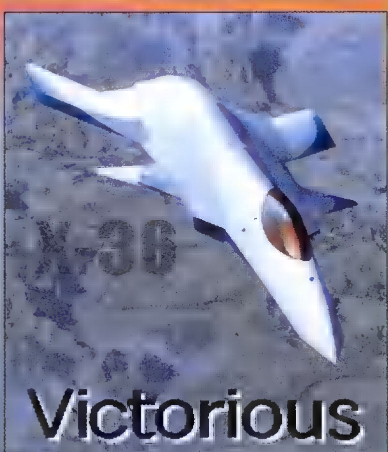
D：ボムを使ってしのぐ。

E：あとはショットで撃ち込めば2度目のレーザーの前に倒せる。1次形態は画面右端で倒したほうが2次形態の弾避けが楽になるぞ。

F：2次形態からは1周目とまったく同じ。ザコの撃ち返しにさえ注意しておけば楽勝だ。



こんなの知ってる?
エンディングのボーナスカット



このCGを見たことがあるだろうか？　実はこれ、エンディングで表示される各ステージのリザルトで、勲章の獲得数・敵機の破壊数・クリアタイムの評価をすべてMAX（星3つ）にすると表示されるCGなのだ。評価項目の中で最も大変なのは最終ステージのクリアタイムと勲章。ボムと溜め撃ちをフル活用しないと達成できないぞ。

ゲー事典 ステージボスのモチーフ：前号のゲー辞典でクイズにした、各ステージのボス2段階目のモチーフ（虫系ね）を発表しよう。　日本ステージ→アメンボ　アメリカステージ→クワガタ　ロシアステージ→クモ　オーストラリアステージ→カマキリ　雲海ステージ→コノハムシ　宇宙ステージ→ハエ（クロスブレイド）＆カ（ジオバイト）　次元跳躍ステージ→フンコロガシ

ARCADIA
アルカディア

創刊のことば

1999年12月8日に産声をあげたアーケード専門誌『ARCADIA（アルカディア）』。Vol.1～3の3冊と1冊のムックを経て、この度月刊化するコトが決定いたしました。この場を借りて、応援してくださった各ゲームメーカーの方々、並びにアーケードゲームファンの読者の方々に厚くお礼を申し上げます。ありがとうございました。

さて、今更ながらですが、この雑誌には新声社『GAMEST（ゲーメスト）』のスタッフが多く関わっています。というよりも、本誌立ち上げ当時、私以外の人間はすべて新声社絡みのスタッフでした。つまりは、10人以上もの編集者を入れて、新規編集部を立ち上げるというアスキー史上類を見ないスタートだったワケです。結果として、できあがったアルカディアは良くも悪くも“アスキーらしからぬ”本に仕上がったのではないかな、と現在でも思っております。

あれから数ヵ月。多少のスタッフ入れ替えを経験しながらも月刊化を迎え、更なるパワーアップを図ろうとアルカディア編集部一同はりきっております。

今後は新声社での雑誌の作り方、アスキー（現エンターブレイン）での雑誌の作り方。それぞれの良いところをミックスして、よりおもしろい雑誌作りをしていきたいと考えています。

月刊アルカディアとなった本誌、続々と企画があがっているムック、そして……？　2000年のアルカディア編集部は、アーケードゲームに関する様々なコトを企んでいきたいと思いますので、改めて、どうかよろしくお願いいたします。

（2000.4.20株式会社エンターブレイン アルカディア編集部 編集長 [illegible]久徳）



ARCADIA Vol.1
（1999年12月8日発売）



ARCADIA Vol.2
（2000年2月4日発売）



ASCII MOOK
『餓狼 -MARK OF THE WOLVES- 公式ガイドブック』
（2000年1月28日発売）



ARCADIA Vol.3
（2000年3月30日発売）

『月刊ARCADIA（アルカディア）』は、定価580円で毎月30日発売です

ARCADIA NEWS CLIP
BRAND NEW UPDATES

カプコン、「着コレ」をもとにネットビジネスを展開
CONFERENCE

株式会社カプコンは、京セラ株式会社・DDIポケット株式会社とともに、PHS端末を利用したネットワーク事業を開始すると発表した。

全国で3000台を設置しているという着メロ入力マシン「着メロコレクション」に、京セラが新開発したPHS端末（64Kbpsデータ通信用ユニット）を搭載、DDIポケットのインフラを活用してネットワークサービスを行なうというものだ。ユーザーは曲を購入し自分の携帯電話に入力するだけでなく、他人の携帯やパソコンなどへ発信できるようになるのである。また、曲追加や携帯新機種などのバージョンアップ作業をネットワーク配信で出来るようになる。

また、これとは別に次世代情報端末機「タウンサーバー・AZ-NAVI」を開発、同ネットワークシステムを利用してより多岐に渡るサービス事業を今夏から行なう予定である。「AZ-NAVI」は、CCDカメラ、カラー＆モノクロプリンター、紙幣識別機＆釣銭払い出し機能、タッチペン入力機構、スキャナー、マイク、メディアスロットなどを搭載した多機能端末機。提供されるコンテンツは、キャラクターのビジュアル、ゲーム、音楽、写真シールなどがラインナップに上がっている。ゲームセンターはもちろん、様々な設置店に合わせたサービスを配信していく予定である。さらに、「AZ-NAVI」の家庭用デスクトップ型端末も視野に入れている。これは機能を限定し、操作もタッチパネルとするもので、誰でも簡単に扱える家庭用情報端末として展開していく構想である。

「着コレ」の通信機能は近く既存マシンに搭載され、業務用「AZ-NAVI」は夏頃に登場する予定だ。また、家庭用は年内にテストランを行なう計画である。

「DEAD OR ALIVE2 MILLENNIUM」オフィシャル全国大会 決勝大会
EVENT

地区予選大会を勝ち抜いた16名による「DOA2」全国決勝トーナメントがついに開催される。また、DOAファン感謝イベントも多数催される。

【DEAD OR ALIVE2 MILLENNIUM　オフィシャル全国大会 決勝大会】
〜DOAファン感謝フェスタ 2000春〜
●日時：4月30日(日) OPEN 11：00／START 12：00〜（入場無料）
●会場：全労済ホール／スペース・ゼロ
東京都渋谷区代々木2-12-10 全労済会館1F
●アクセス：新宿駅南口 徒歩5分
京王新線／都営12号線／都営新宿線　新宿駅6番出口 徒歩1分



開催予定イベントは、サバイバルモードを使用したスコア大会、オリジナルゲーム大会、コスプレ来場者の中からナンバーワンを選ぶ「デッドオアアライブ ベストコスプレイヤー」など。また、オリジナルグッズ、レアグッズ福袋など限定品の販売もある。さらに「DOA2ファンクラブ」の受付もあり、会場で申し込みをすればプレゼントももらえる。なお、イベントは入場無料で行なわれる。

マーズマトリックス スコアトライアル申請用紙
EVENT

本誌P40で告知しているスコアトライアルは、下の申請用紙に要項を記入のうえ、官製ハガキに貼って送ってください。コピーでも結構です。用紙はこのほか、CAPCOMホームページ、ARCADIAホームページでも配布します。

マーズマトリックス スコアトライアル 申請用紙

申請スコア

使用機体
□ Mosquito 01（赤）
□ Mosquito 02（青）

ゲームセンター記入欄　店名　電話（　　）
住所　立会人
上記スコアを記録したことを証明します　印

フリガナ		年齢	性別	血液型
氏　名		歳	男・女	型
生年月日	19　年　月　日	電話（　　）		
住　所	□□□-□□□□　都道府県　市郡区			
E-メールアドレス		P/N		

ナムコ、「アクアラッシュ」タイムアタックのWebイベント開催
EVENT

ナムコのホームページ「ナムコワンダーページ」にて、「アクアラッシュ」の公式タイムアタックランキングが実施されているが、来る5月10日にこのランキングを利用したWebイベントが開催される。

ルールはいたってシンプル。5月10日午後5時30分の時点で各コースのランキングトップに立っていた登録プレイヤーに、「エンドレスモードの面データ（1400ライン分）」と「開発スタッフの直筆色紙」がプレゼントされるのである。

なお、ランキング参加は特定の「アクアラッシュ」からしかできない。デモ画面に"NAMCOワンダーページにて公式ランキング実施中！"と表示されるゲームでプレイするとパスワードが表示される。パスワードがそのプレイヤーの記録となるので、これを「ワンダーページ」へ登録しランキングにエントリーするのである。なお、登録方法はワンダーページから行なうか、携帯電話(iモード)から。iモードであれば、プレイしたその場でエントリー可能である。トップになっていた人は連絡先と1位入賞タイムのパスワードをナムコにメールする。その際、パスワードをもって本人と確認するので、登録後もパスワードを保管していなければならない。

【ナムコワンダーページ】
http://www.namco.co.jp/
http://www.namco.co.jp/i/（←iモード用はココ）

ゲー事典　ついに月刊化!!　いや〜、めでたい。めでたい。この「ARCADIA NEWS CLIP BRAND NEW UPDATES」コーナー（あまりに長いので編集部ではインフォメと乱暴に略されている）も今まで以上にリアルタイムな情報を提供していくので、楽しみに待っててくださいね。ついに月刊化!!　いや〜、いそがしい、いそがしい。

VFR大会情報　カップ戦「a-cho」杯開催

REPORT

『バーチャファイター3tb（VF）』が盛り上がっている全国のゲームセンターにより組織される「VFR」（VIRTUA FIGHTER RELATIONSHIP)。

同団体が主催するVF5on5全国大会「VFRカップ」シード権を賭けたカップ戦が、関西地区の加盟店舗「a-cho」（京都市中京区）にて3月18・19日に開催された。エントリー数は全32チーム。「ビートライブに負けないような大会を」という店舗側の意向もあり、今回は会場を借り切って行なわれた。決勝では遠征の疲れもあってか、今までの大会で優秀な成績をおさめてきた東京勢を主力とするチームがベスト4までに姿を消す事となった。ハイレベルな攻防が展開されるなか、現段階で最強キャラと言われているカゲを3人有する「やつらつらつら・・・つらららあ～（牙一族）」チームが優勝。同チームと準優勝の「おじさんすごくニヤリ！」チームの選出メンバー1名は、今年9月23日の「VFRカップ」へのシード権を獲得したことになる。なお、次回カップ戦「グリーン杯」は、5月4・5日に福岡市の「ゲームランドグリーン」にて開催される。

また、「VFRカップ」への一般出場および推薦チームを選考するポイントランキング戦（1on1～5on5まで）も各地で開催されている。

優勝チーム＆メンバーは以下の通り。

●グリーンポイントランキング2on2（福岡・2on2　3月11日）
　優勝：ニャン兄の威をかるゴメス（ゴメス、ニャン兄）
●2000東京ベイエリアカップ（東京・3on3　3月26日）
　優勝：新宿（マスク・ド・ヒジテツ、セガール、結城くん）
●ニューマンモス VFRポイントランキング戦（京都八幡市・3on3　3月26日）
　優勝：トイストライク最高（梅田ジャッキー、ころしや、クロサワW）
●東北ポイントランキングバトル ラウンド1（岩手・2on2　4月1日）
　優勝：ヘルミッショネルズ（ゴルゴンゾーラ、はぐれメタル）
●第2回グリーンポイントランキング2on2（福岡・2on2　4月8日）
　優勝：永沢くん（フィリックス、ミヤラウ）


a-cho杯優勝の「やつらつらつら……つらららあ～（牙一族）」

【VFRイベント予定】
●POPY・Z-ONEポイントランキング
（5/4　新潟 アミューズメントステージポピー）
●AGスクエア杯
（5/7　名古屋 AGスクエア）
●東京ベイエリアカップVOL.4
（5/28　東京・町田 ビートライブ）
《VFRホームページ　http://www.beat-tribe.com/vfr/index.html》

鉄拳TTイベント告知＆レポート！

REPORT

「第3回鉄拳TTラルク杯」ゴールデン・ウィークに開催決定！：関東鉄拳最強軍団「ラルク・アン・シヨル」主催の鉄拳大会が、5月4日(木)にプレイマックス新宿店で行なわれる。前大会も大盛況となったこの大会。今回も、全国大会優勝の堂園氏や現プレイマックスチャンピオンのJurio氏をはじめとするラルクのメンバー全員と、ＧＣＮ杯での優勝が記憶に新しいチーム「確定県」のメンバー、更には関西からも強者がわざわざ足を伸ばし、鉄拳界の強者が一堂に会する大会となる予定。今回は個人戦に加え3on3も行なわれる。どちらも参加人数には限りがあるので、興味のある人は早めにエントリーしよう。また今回はコスプレ人気投票も開催予定で、関東圏で活動しているコスプレイヤーの参加も受け付けている。エントリーは5月2日(火)締切。質問等は、プレイマックス新宿店（東京都新宿区西新宿1-4-1プリンスビル1、2F　電話：03-3342-3071）からラルクホームページ（http://www3.tky.3web.ne.jp/~jinguu//）まで。熱いプレイヤーの参加を期待しているぞ！


前回も3時間オーバーの熱戦が繰り広げられた。今回栄光を勝ち取るのは君かも!?

関西でも「鉄拳TT GRAND PRIX」開催！：関西でも関西鉄拳TT最強選手を決める大会が行なわれる。5月7日(日)夜7時にプラボ千日前店にて行なわれる予選を皮切りに、5月21日まで関西ナムコ直営6店舗（プラボ千日前店・プラボAV's店・プラボ梅田2号店・プリッズすみのえ店・ワンダータワー京都店・プレンティ店）において予選を開催、5月27日(土)の千日前店の決勝大会にて最強選手が決定する。関東からも、現在強力選手の招へいが予定されているぞ。

渋谷INTIにおいて鉄拳イベント大盛況のうちに終了!：先日4月8日（土）、渋谷INTIにおいて、開発者・米盛さんを招いてのトークショー＆DJによる鉄拳musicREMIX PLAYが行なわれた。ちょうどプレイステーション2版「鉄拳TT」の発売10日後ということもあり、米盛さんの話題もそちらの方向に。「PS2版は器が大きくなった分どこまでも作り込めるので、止めどころの見極めが大変だった」「エンディングについては、すべては謎ということで」などの発言が飛び出していたぞ。この後質問コーナーもあり、かなりキワどい質問も飛んでいたようだ。


質問コーナーの一幕。左の彼は、ゴルゴ13を意識しての格好らしい。

東京JPで「スターウォーズ・フェスティバル」開催

REPORT

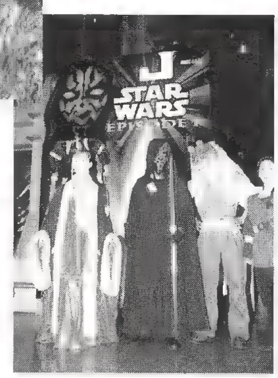
去る4月8日（土）、東京・台場の「東京ジョイポリス」にて、株式会社セガ・エンタープライゼスの最新作『Star Wars: Racer Arcade』の体験会＆ゲーム大会が行なわれた。また、この大会はレゴ社など「スター・ウォーズ」に関わるライセンシー企業も参加、ゲームやグッズが一堂に会する「スター・ウォーズ フェスティバル2000」というタイトルで開催された。

当日は午後12時から1回目のゲーム大会が行なわれた。エントリー人数は午前中に事前登録した8名。C3POやアナキン・スカイウォーカーのコスプレをした参加者もいて、スター・ウォーズらしい勝負であった。また、5時半から2回目のゲーム大会も実施された。ライセンシー会社のトミーとレゴ・ジャパンのステージイベントも行なわれた。新製品がもらえるクイズ大会などがあり、スター・ウォーズファンが多数つめかけた会場は、異常なまでの熱気であった。




ジョイポリス内をコスプレイヤー全員が行進したコスプレパレード。


コスプレイヤーもたくさんエントリーして盛り上がった『Star Wars: Racer Arcade』ゲーム大会。日本のアナキン・スカイウォーカーも登場。



完璧なコスプレイヤー達。左からアミダラ、ダースモール、ジャージャー・ビンクスの3人。

また、全国からファンが集まったというコスプレコンテストも行なわれた。完璧なコスプレが多かったが、あの衣装を再現したアミダラ姫が人気を集めていた。

ゲー事典　見てきました、「スターウォーズ・フェスティバル」。パソコンはじめコンシューマで数々のS・Wゲームがありますが、さすがアーケード版。あのコントローラはコンシューマ版にはマネできまい（できませんよね）。より、気分を出すためにも、アナキンくんヘルメットを持参してゲーセンへ行こう。話は変わるけど、デカプリオがアナキン役を蹴った？　マジ？

セガ&日テレの"バーチャル女子アナ"プリクラが稼働中！

RELEASE

日本テレビが企画し、セガ・エンタープライゼスが技術協力をして誕生した世界初の3人組バーチャル女子アナウンサー、「西館8階！ 日テレばーちゃる女子アナ部」のキャラクターが登場する『プリント倶楽部2』がお目見えした。

「日テレばーちゃる女子アナ部」は、日本テレビ系列で放送中の「とりあえずイイ感じ」（毎週日曜午後1時～）にレギュラー出演している"ホンモノ"のアナウンサー。その彼女たちとともに記念撮影ができる専用プリクラが、東京・麹町の日本テレビ社屋に隣接するアンテナショップ・なんだろうSHOP内で4月3日から稼働している。フレーム種類は全部で9種類、南雲ひろみ・真行寺麗子・剣崎涼子のCGがそれぞれデザインされている。世界初のばーちゃるアナで、さらに世界でたった一台のプリクラだけにレア度は高い。記念に一枚撮っておく価値はあるかもしれない。プレイ料金は通常のモノと同じく1回300円。営業時間は午前10時から午後6時30分まで。

●設置場所：東京都千代田区二番町14番地 日本テレビ放送網株式会社1F
「なんだろうSHOP」内

●日テレばーちゃる女子アナ部、レギュラー・準レギュラー出演予定番組
- 「とりあえずイイ感じ」（毎週日曜13時～）
- 「おじゃマンボウ」（毎週土曜17時～）
- 「eゲット」（毎週水曜21時54分～）
- 「番宣女王」（月～金曜0時以降）

「西館８階！日テレばーちゃる女子アナ部」



「西館8階! 日テレばーちゃる女子アナ部」。左から南雲ひろみ、剣崎涼子、真行寺麗子。

©SEGA·NTV





「ばーちゃる女子アナプリクラ」のフレームデザイン例。全9種を搭載している。

SNK・ネオジオワールドにホラー映画アトラクション登場

RELEASE

株式会社SNKの屋内型アミューズメントテーマパーク、「ネオジオワールド東京ベイサイド」（東京都江東区・青海、パレットタウン内）と「ネオジオワールドつくば」（茨城県土浦市）に4月22日、映画「アナザヘヴン」をテーマにした3Dホラーアトラクション『アナザヘヴン～Live～』がオープンした。

「アナザヘヴン」は、劇場用映画、テレビドラマのメディアで同時展開されるメディアミックス・エンタテインメントである。ゴールデンウィーク公開の映画は、殺害されたうえに脳を料理されるという連続猟奇殺人事件からスタート。刑事により解決したように見えたものの、この刑事は得体の知れない「ナニカ」から追われるというストーリーである。4月20日から放映のテレビドラマ版「アナザヘヴン～eclipse～」は次々と発生する失踪事件がテーマ。事件を追う刑事の目前で起こる地獄の使者からの啓示、紫に光る石の秘密、自分の失われた記憶などがパズルのように組み立てられていく。「人間は、何故悪いことに惹かれ、刺激として楽しむのか？」が作品の統一テーマで、現代社会が持つ悪意の連鎖を描いていく内容である。

そしてアトラクション版「アナザヘヴン～Live～」は、この世界観を実体験するというコンセプトで開発されている。ホテルで起こった殺人事件に巻き込まれるという設定で、前半は、映画に登場した殺人現場を利用者が歩いて進んでいくウォークスルー方式、後半はヘッドホンを着用してホラーサウンドを聞くという2部構成。後半部は音響の他に照明やスタッフによる脅かしなどもある。

【3Dサウンドホラーアトラクション・アナザヘヴン～Live～】
実施期間：4月22日～8月31日
利用料金：600円
所要時間：約10分



タクミコーポレーション、開発スタッフ募集

RECRUIT

株式会社タクミコーポレーションでは、開発スタッフを随時募集している。募集要項は以下の通り。

【開発スタッフ募集のお知らせ】
当社では、下記の開発スタッフを随時募集いたしております。
興味のある方、是非応募したいと思われる方、以下のメールアドレスまたは電話番号まで、貴方の氏名と希望職種のほかに、「アルカディアで見ました 応募希望」とご連絡下さい。追って、詳細をご連絡いたします。お問い合わせもどうぞ。

●応募に関する問い合わせ先
担当：日下（クサカ）
メールアドレス：kusaka@takumi-net.co.jp
電話：03-5269-3571
※なるべくメールでの応募・問い合わせをお願いします。

●募集職種
プログラマー、プランナー、サウンドプログラマー、
グラフィックデザイナー（2Dまたは3D）

「オウガバトル」外伝、ネオジオポケットで登場

RELEASE

根強い人気を誇るシミュレーションRPG「伝説のオウガバトル」の外伝がネオジオポケット対応ソフトとして登場する。

初の携帯ゲーム化となる今作のタイトルは『伝説のオウガバトル外伝～ゼノビアの皇子～』。「伝説のオウガバトル」本編に登場する、のちの聖王・トリスタンとなり、ネオジオポケットオリジナルのストーリーを体験することができる。基本システムは従来のものを踏襲し、オリジナルシナリオ&オリジナルキャラクターで構成されている。

ネオジオポケットハードを活かしたオリジナル要素として、通信対戦機能が搭載されている。「最強の軍隊」育成の楽しみがあり、勝利者にはレアなアイテムやキャラクターが特典として与えられるため、ゲームクリア後も遊び続けられるのが特徴である。

同ソフトは6月22日発売予定で、価格は3800円。また、ネオジオポケット本体をセットにした「限定BOX」も登場する。同ソフトとクリスタルブルーカラーの本体(定価6800円)を特製パッケージに同梱したもので、10000円（税抜）で発売される予定である。

ゲー事典

つづき。ウワサでは聞いてたけど、マジでデカプリオにアナキン役(別名。ダースベーダー役)を依頼していたのか！ う～～ん、まぁ似合ってないことはないか。それはそうと、断った理由が、「僕は悪役はやらないよ」というものらしい。かのダースベーダーが"悪役"の一言で片づけられるとは……。恐るべし、刑事プリオ。

RELEASE

セガ、ジョイポリス情報

新アトラクション情報1

「ブレア・ウィッチ・プロジェクト」

4月28日、「東京ジョイポリス」と「梅田ジョイポリス」に世界的なブームを起こしたホラー映画「ブレア・ウィッチ・プロジェクト」をモチーフにしたアトラクションが登場する。

アトラクション「ブレア・ウィッチ・プロジェクト」は参加者全員が1本のロープを持って、つながれた状態で同時に進んでいくというウォークスルータイプ。劇場用映画のシーンを再現するだけでなく、書籍など作品の背景も含めてストーリーを展開させていく内容で、映画の主人公達が体験した森の中の"閉塞感と密閉感、心理的怖さ"を実体験できるような趣向が凝らされる。全部で8シーンあり、「ブラックヒルズの森」「テント」「ラスティン・バーの家」など原作で象徴的に登場する場面が織り込まれているため、参加者は消息を絶った3人の軌跡を辿っていくような恐怖感を味わうことができる。利用料金600円。なお、東京と梅田では演出や順路に若干の違いがあり、所要時間はそれぞれ7分・5分となっている。

【ブレア・ウィッチ・プロジェクト設置施設】
●東京ジョイポリス(TEL:03-5500-1801)
東京都港区台場1-6-1 デックス東京ビーチ 3~5F
●梅田ジョイポリス(TEL :06-6366-3647)
大阪市北区角田町5-15　HEP FIVE 8~9F

新アトラクション情報2

「アナザヘヴン~触れてはいけない恐怖~」

4月29日、西日本方面にあるジョイポリスおよび大型アミューズメント施設で、映画とテレビドラマが同時にスタートすることで話題のホラーエンタテインメント「アナザヘヴン」のアトラクションが登場する。

アトラクション「アナザヘヴン~触れてはいけない恐怖~」は、3Dサウンドをはじめとした数々のギミックと原作にリンクしたシナリオが特徴。他のどのメディアでも表現できない「アナザヘヴン」の世界観を具現化することで、現実体験を利用者に体感させる内容となる。

所要時間は約5分、利用料金500円。7月20日までの期間限定営業。

【アナザヘヴン~触れてはいけない恐怖~ 設置施設】
●梅田ジョイポリス(TEL:06-6366-3647)
大阪市北区角田町5-15　HEP FIVE 8~9F
●福岡ジョイポリス(TEL:092-272-2248)
福岡市博多区住吉1-2-22 キャナルシティ博多 4~5F
●セガアリーナ pa·dou(TEL:06-6583-5100)
大阪市西区千代崎3丁目北2-3
●セガアリーナ豊橋(TEL:0532-29-8511)
愛知県豊橋市藤沢町141 ホリデイ・スクエア内

パスポート情報

「スプリング・パスポート」

首都圏で営業している「東京」「新宿」の両ジョイポリスで利用可能なおトクなパスポート「スプリング・パスポート」が、4月15日~5月14日の期間限定で販売されている。

同パスポートは、期間中の1日に限り、入場無および全アトラクション乗り放題となるもの。料金は東京JP用が2700円(通常3400円)、新宿用が2400円(同2900円)。

すべて前売りのみで、JRおよび東京臨海高速鉄道窓口、ローソンで販売されている。

【スプリング・パスポート対象施設】
●東京ジョイポリス(TEL:03-5500-1801)
東京都港区台場1-6-1 デックス東京ビーチ 3~5F
●新宿ジョイポリス(TEL:03-5361-3040)
東京都渋谷区千駄ヶ谷5-24-2
タカシマヤ・タイムズスクエア10~11F

てあたりしだいゲームリスト

発売日	タイトル	メーカー	ジャンル	操作	メーカーのコメントおよび備考	本誌掲載頁
稼働中	ドリームオーディション	ジャレコ	歌ゲー	マイク	アナタもデビューのチャンス! とにかく歌ってください! (株)アクシヴ協力によるオーディション開催。	
稼働中	どうぶつ運動会わんぱく つなひき	ジャレコ	キッズメダル	1ボタン	子供向けメダルマシンだけど、大人でもプレイ可能。1ボタンで簡単操作。	
稼働中	どうぶつ運動会わんぱく じゃんぷ	ジャレコ	キッズメダル	1ボタン	子供向けメダルマシンだけど、大人でもプレイ可能。1ボタンで簡単操作。	
稼働中	どうぶつ運動会わんぱく リレー	ジャレコ	キッズメダル	1ボタン	子供向けメダルマシンだけど、大人でもプレイ可能。1ボタンで簡単操作。	
稼働中	チェリーキューブ	タイトー	メダル(パチスロ)	1レバー3ボタン	絵柄が見やすく、目押しもカンタン! 多彩なリーチ目 予告機能付き?	
稼働中	SUPER ワールドスタジアム2000	ナムコ	野球	8方向レバー 3ボタン	スロットリンクシステムにより、スーパーワースタの遊びがさらに広がりました。ヤリ込み度倍増の新モードも搭載! キミはペナントレースを制することができるか?	198
稼働中	新日本プロレス 闘魂烈伝4 ARCADE EDITION	ナムコ	プロレス	8方向レバー 5ボタン	スロットリンクシステムにより、さらに試合が熱くなる。試合形式もさらに充実し、最大4人同時プレイのタッグマッチを実現! 最強のレスラーは誰だ!!	200
4月1日	ホイールパニック	シグマ	シングルメダルゲーム	ボタン	"WHEEL"シンボルが3つ以上出現すると、MAX10万枚になる……かもしれないボーナスゲームがスタート	
4月中旬	ギターフリークス3rdMIX	コナミ	ビーマニ	特殊	ギターフリークス第3弾	70
4月下旬	ドラムマニア2ndMIX	コナミ	ビーマニ	特殊	ドラムマニア第2弾	68
4月下旬	ウィニングトンネル ボーナススピン・ゼット	シグマ	シングルメダルゲーム	ボタン	人気のビデオスロット、ボーナススピンにトンネルを搭載しました。	204
5月中旬	マーズマトリックス	カプコン	シューティング	8方向レバー1ボタン		38
5月予定	ケータイまちうけショット(仮称)	ジャレコ	まちうけ画面作成機	未定	自分の顔が待ち受け画面に! 合成なども可能!!	
5月予定	音パネ(仮称)	ジャレコ	新感覚ゲーム	指	音のパネルをはめ込み、曲を完成させよう!	
6月下旬	ファンタジア ステーション	シグマ	シングルメダルゲーム	ボタン&タッチモニター	当社の今年の一押しマシン。次世代標準! 高機能シングルメダルマシン。	
7月予定	ギルティギア X	サミー	対戦格闘	8方向レバー4ボタン	発売まで、もうちょいの辛抱っす! ゴメン!!	187
今夏	アシュラバスター	フウキ	2D対戦格闘 アクション	8方向レバー 3ボタン	夏まで楽しみにしててね。	
未定	ガンスパイク	カプコン	アクション シューティング	8方向レバー 3ボタン		20
未定	メダルパニックシリーズ・ほるとるボンバー(仮)	タクミ	キッズメダルゲーム	1ボタン	メダルパニックシリーズ待望の第4弾! 掘って、掘って、堀まくり、お宝をGETだ!! 今までにない面白さで、子供も大人も十分遊べます。	

ゲー事典 各メーカーからネタを引き出すことにより、このページは創られます。しかし、締め切り後にネタが登場することも多いのです。そうなると次号回しになったり、この[illegible]で少しだけ扱うことになったりします。というわけで、シグマ運営のゲームセンター「ゲームファンタジア」「ロンゴロンゴ」でメダル初心者イベントはじまりま~~す。詳細は次号で!

ARCADIA News Clip Brand New Updates
SPECIAL COVERAGE

家庭用ゲーム機器接続デバイスにより広がる業務用ビデオゲームの可能性

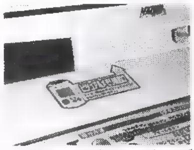
対応ハードとの関係

昨年あたりから徐々に登場してきた家庭用ゲーム機との連動。それは主にメモリーカード類を介したシステムである。

その先駆けとなったのが、セガの「ジャイアントグラム 全日本プロレス2」とドリームキャスト用ビジュアルメモリ(以下VM)や、コナミのDance Dance Revolutionとプレイステーション用メモリーカード(以下PS)などだ。

だが「ジャイアントグラム」の場合は、ゲーム筐体に「ビジュアルメモリスロット」が増設されていなければ利用できないなど、汎用性に欠けるものだった。

しかし、最近なってこうした状況の改善が促進されつつあるようだ。



ナオミ ユニバーサルキャビネットのVMスロット。筐体によっては、このスロットがないタイプのものもある。

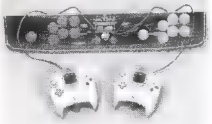
その流れは、今年初頭にリリースされたカプコンの「スポーン」から勢いづく。最近では「マーヴルVS.カプコン2」(VM)、ナムコの「SUPERワールドスタジアム2000」(PS)。今後も、カプコンの「パワーストーン2」(VM)、ナムコの「新日本プロレスリング 闘魂烈伝4」(VM)、セガの「電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム Ver.5.66」(VM)など続々と続いている。

NAOMIとC型パネル

これらのゲームは主に基板で供給されるものだが、それを支えるのがゲーム筐体各種である。先に登場していたのが、セガの「NAOMIユニバーサルキャビネット」だ。これには、VM用のスロットが増設されているタイプのものがあり(写真①)、先の「ジャイアントグラム」などに利用された。

ただ、筐体を新型に変えるのは容易ではない。それほど耐久性がないわけでもなく、5年以上は稼動する。近年は大画面化や基板の仕様が向上したことによって、筐体の買い替えも少なくないが、1タイトルのゲームのために簡単に導入できるほどたやすい問題ではない。

そこで登場したのが、スポーンと連動する形でリリースされた、「C型パネル」だ(写真②)。これは、筐体のコントロールパネル部分(レバー+ボタンの天板)が脱着可能だということから成立する交換用コントロールパネルだ。



DC用コントローラを接続したC型パネル。この部分がゲーム筐体のコンパネと交換されていれば、DCとの連動が可能である。

このC型パネルには、従来のレバーとボタンの他、ドリームキャスト用コントローラを接続できるコネクタがある。ドリームキャストはコントローラ自体にVMを接続する仕組み。このため、VMを接続したコントローラをC型パネルに差すことによって、ゲームに対応させるというものだ。もちろん、VMを使った連動機能だけではなく、操作自体をドリームキャスト・コントローラ側で行なえるので、レバーやボタンなどゲームセンターの操作系におぼつかないユーザーにも利用価値の高い仕組みといえるだろう。

このC型パネルに対応したゲームは、現在「スポーン」と「マーブルVS.カプコン2」。

これらは、そもそもNAOMI基板がドリームキャストとの連動を考慮された仕組みになっているため、率先して対応させている。今後もNAOMI基板のゲームならこのC型パネルに対応される可能性は高い。

究極の筐体!?

先ごろナムコからリリースされた「SUPERワールドスタジアム2000」は、同社の筐体「サイバーリードII」と連動される(写真③)。この「ワースタ」シリーズの最新作は、プレイステーション用ソフト「ワールドスタジアム3」「同4」のキャラクターをコンバインできる。そのために、「サイバーリードII」には、プレイステーション用メモリーカードスロットが配されているのが特徴だ。



DC用コントローラを接続したC型パネル。この部分がゲーム筐体のコンパネと交換されていれば、DCとの連動が可能である。

また、プレイステーションユーザーならお気づきかと思うが、プレイステーションのメモリーカードスロットは同機のコントローラーのスロットとほぼ一体のユニットとなっている。そのため、この「サイバーリードII」にも、プレイステーション用コントローラが接続できるのである。

さらに、「サイバーリードII」はVMスロットも用意されている。ナムコから先ごろ発売された「新日本プロレス 闘魂烈伝4 ARCADE EDITION」では、ドリームキャスト用ソフト「新日本プロレス 闘魂烈伝4」のキャラクターを利用できるようになる。

このように、「サイバーリードII」では、プレイステーション用コントローラ&メモリーカード、ドリームキャスト用ビジュアルメモリといった家庭用機器との完全連携が計られている。

PS2基板でさらに加速!?

2月にSCEIから「2000年春からプレイステーション2の基板を利用した業務用基板を、業務用ゲーム機器メーカーに供給を開始」と発表があった。プレイステーション2には様々な接続用インターフェースがある。この「PS2業務用基板」は、単にハイエンドなグラフィクスのゲームが期待されるだけではなく、こうした家庭用連動・通信環境などの発展もありうる。

このPS2業務用基板のゲームが登場するのはまだまだ先のことになるだろうが、それまでにこうした「家庭用ゲーム機連動デバイス」を活用する意識が広まることにより、ゲームセンターでの受け皿が整うことになるのだろう。

まだまだこれからテクノロジー的な発展が進むこの業界で、こうした機器に対応する必要性も出て来ざるを得ないだろう。業務用ゲーム開発の可能性的下地として、そしてひとつでも多くの楽しみを求めるプレイヤーのために……。

■家庭用ゲーム機器と連動している主なゲーム■

対応ゲーム	メーカー	対応	主な連動機能とその他の特徴
ジャイアントグラム 全日本プロレス2	セガ	VM	DC版で作ったオリジナルレスラーを持ちこめる。条件次第ではそのデータをAC版内に残すことができる。
Dance Dance Revolution 3rdMIX	コナミ	PS	PSのセーブデータを持ちこむことで曲が増える、ノンストップパターンが増えるなどのフィーチャー追加。
F355 Challenge Twin	セガ	VM	DCを使って専用サイトからダウンロードしたゴーストカーを走行させることができる。
SPAWN In The Demon's Hand	カプコン	VM	DCを使って専用サイトからダウンロードしたキャラクターを持ち込めるほか、コントローラ使用可能。
MARVEL VS. CAPCOM 2	カプコン	VM	DCで出現するキャラクターを持ち込める他、ポイント獲得等双方向連動が可能。コントローラ使用可能。
SUPERワールドスタジアム2000	ナムコ	PS	PS用ソフト「ワースタ3」「ワースタ4」で作ったオリジナルキャラ「分身くん」1人を持ち込める、他。
新日本プロレスリング 闘魂烈伝4 ARCADE EDITION	ナムコ	VM	DC版「新日本プロレス 闘魂烈伝4」で作ったオリジナル選手のデータを持ち込める。
パワーストーン2	カプコン	VM	DC版のアイテム合成機能で作成した、オリジナルアイテムやデコレーションアイテムを持ち込める、他。
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム M.S.B.S. Ver.5.66	セガ	VM	DCでエディットできる機体のカラーリング、エンブレム、クイックメッセージの各種データを持ちこめる。

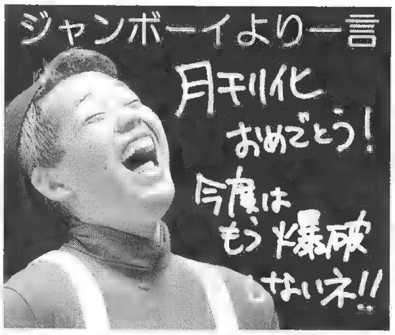
※VMはドリームキャスト用ビジュアルメモリ、PSはプレイステーション用メモリーカードを指します。

ゲー事典 男性読者(18才)からの質問です。Q「昔よく遊んでいた横シューですが、オプションを8方向に移動できてそれぞれ攻撃が違う、敵は原始人や恐竜、2面では翼竜につかまって原人が空を飛んでいた。このゲーム名を知りたいです」 A「質問の中にほとんど答えとなる単語が出てきてますね。SNKの「原始島」ですね、これは。2も出てますよ」

GAME MAKERS News Transmitter

最新リリース情報から近況報告まで、ゲームメーカー広報担当のみなさまのコメントを一挙に掲載！極秘情報もアリ??

彩京 AMUSEMENT WORKS PSIKYO



EIGHTING CO.,LTD. / RAIZING

前号にてご紹介いただいた、敵弾完全防御可能シューティングゲーム『ブレイブブレイド』。今回の紹介ページでもゲーム内容を要チェック！ 攻撃形態には状況に応じて様々な使い分けがあるよ！ ファイターモードなら比較的楽に弾避けが出来るし、ナイトモードならガードゲージ量があれば敵の攻撃に当たっても死なないのです！ 初めてプレイする時は、スタンダードキャラの「レム」がお薦め！ 剣での攻撃が速く、スピードも扱いやすいのです！ 『グレート魔法大作戦』共々、たくさん遊んでみてね！

エイティング／ライジング 広報 藤本

Sammy

ちわっす！『ギルティギアゼクス』の発売がちと延びてしまいました。誠に申し訳ないです。そのかわり、必ずや、プレイヤーの皆様の期待を裏切らない作品に仕上げることをお約束いたします。実は、なにげにご報告しますが、この号が出た頃には、ロケテスト終わっているか、真っ最中だったりする!! プレイした人はラッキーっす！

ところで新キャラクターの中で、ファンの皆様からの反響が大きかったのが、意外にもヴェノムってこと、みなさん知ってました？ さてと、残る紹介は・・・あの人だ!!

サミー 広報 竹中

CAPCOM

みなさんこんにちは、いかがお過ごしでしょうか。僕の近況報告は、今月も忙しくて死にそうです。以上、チーン。そういえば、皆さんVM使ったり、DCコントローラーを持って、ゲーセン行ってますか？ 先日ゲーセンで、コンビニの袋からDCコントローラーのコードがはみ出てる人を見ましたが、若干カッコ悪いのでせめてリュックにしまいましょうね。あそうそう、毎年恒例(?)の部署名変更により、今月からは宣伝チームの尾島になります。でも、仕事内容も仕事量も給料も変わりませんでした。以上、チーン。

（株）カプコン 尾島

SUNSOFT

毎度。サンソフトでございます。先月、この欄で東京ゲームショーの告知をさせていただきました。おかげさまで、そこそこ盛況でした、来てくださった方ありがとうございます。ここを見て来てくださった方がいらっしゃったのかどうかどうか確認できなかったのが残念です。さて、ご挨拶はこの辺に致しまして。えー、実は今回もアーケード新情報ございません。ユーザーの皆様の熱い声が欲しい所です。まずはこちら↓からご覧下さい。
http://www.sun-denshi.co.jp/soft/

サンソフト 広報 わたなべ

KONAMI

3月リリースのタイトルも一段落。4月は『パンチマニア～北斗の拳～』『ギターフリークス3rdMIX』『ドラムマニア2ndMIX』がリリースタイトルです。ビーマニ2タイトルは曲の大幅追加は、"お約束"ですが、新要素として「ベースモード」の採用により、セッションの面白さをより追求しています。

ダンスマニアックスやガンマニア、サイレントスコープ2も近々にリリースとなります。乞うご期待。

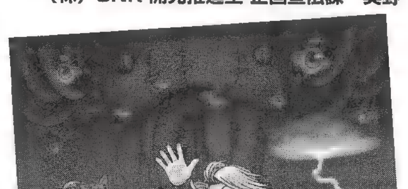
コナミ株式会社 小坂田

月刊化だ！ 走り出そうぜ！ というわけで表紙はコレ！

The Future Is Now SNK

アルカディアさんのムックとしての創刊号で『餓狼』を、そして今回の月刊誌としての正式創刊にあたり、『メタルスラッグ3』で表紙を飾れることを大変よろこばしく思います。『メタスラ3』ですが、今回の表紙のようににぎやかで楽しく、やりごたえのある内容となっております。特に最後の方なんかは……。まあ、そのあたりは皆さんの目で確かめて下さい。とにかく今月もイチ押しは『メタスラ3』です。それからネオジオワールド東京ベイサイドにおきまして、映画を題材にしたアトラクション「アナザヘヴン」を4月22日より開催しております。こちらにも是非足を運んでみて下さい

（株）SNK 開発推進室 企画宣伝課 奥野



当コーナー「GAME MAKERS News Trancemitter」では、掲載協力をいただけるメーカー様を募集しております。現在、アーケード製品を鋭意制作中であれば、どなたでも構いません。アルカディア誌面に記事として扱うにはまだ早いけど、「やってるぜい!!」の意気込みだけは伝えたい！ というメーカーの皆様の連絡をお待ちしております。

BANPRESTO

気がついたら桜の花も散り、いや～な梅雨を待っている時期になりましたが、皆さんはいかがお過ごしですか？ こんなときはアミューズメントセンターにGO! バンプレストは毎月たくさんの景品を世に送り出しています。ちなみに5月は新キャラのピチューがアソートされている「ポケットモンスター ソフトタッチぬいぐるみPart5」や、夏バテになる前にスタミナ蓄積!「キン肉マン グルメ超人たちの熱きどんぶりバトル」（どんぶりセット）など盛りだくさん! 詳しくは店頭でチェックしてね!

バンプレスト 小林

TAITO

やあ～、どーもどーもBUZZってますか？ たくさんのシューティングファンのみなさんから熱い熱いご支援をいただきまして、ありがとうございます。ところでこのゲームの自機って変化するとか、隠しステージがあるの知ってました？ 自機は、レベル8、17、33、54、88で変わります。ステージも必要なレベルに達していないと行けないエリアがあるんです。ステージ1終了時は、レベル8以上、ステージ2は18、ステージ3は26か32、ステージ4は38か53とか、あるんです。がんばってね!

かーしま

SIGMA

シグマが提供する首都圏最大のゲーム場チェーン「ゲームファンタジア」の今年のテーマは『M－1グランプリ2000』。メダルゲームをサーキット場に見立て、季節毎のイベントで、メダルゲームの面白さを皆様にお伝えしようと考えています。開幕第1戦は、"ルーキー誕生"（4／29～6／30）。ゲームファンタジアの66店舗で開催されます。開幕戦の目玉は"M－1クーポン"。抽選で2000名様にオリジナルフィールドチェアーが当たる10種類のメダル無料チケットを、メダルルーキーの皆様にプレゼントします。

（株）シグマ　販促担当　河合峰宏

VISCO



三浦でございます。
戦国アクションシューティング バサラ
よろしくお願いします。

VISCO
http://www.visco.co.jp

広報宣伝課　三浦

TAKUMI

月刊化おめでとうございます！ イヤ～待ち望んでおりました。改めまして、今後ともよろしくお願いいたします。
さて、話は変わりまして、前号にも掲載されておりましたカプコンさんと当社の「パートナーシッププロジェクト」第2弾！『マーズマトリックス』ですが、現在クビを長くして今か、今かと待っておられる方も多くいるのではと思います。申し訳ございませんが、まーず待っとれくす。あ、いや、その、特に不快にさせるつもりで言ったのでは……。反省……。

タクミコーポレーション　日下

JALECO

皆さ～ん！ 歌っていますか～? ジャレコ気合いの1作、史上初の歌ゲー『ドリームオーディション』。お好きな曲をマイクで歌うだけです。うまくクリアしていき、トータルで、95点以上を出すと、（株）アクシヴ協力によるジャレコ主催のオーディションに参加することが出来ます。アナタにもメジャーデビューのチャンスです!! さて、このドリームオーディションは、7月予定でプレイステーション2用ソフトとして発売いたします。そのほか、「ロックン」シリーズの『ロックンメガステージ』も6月予定でPS2用として登場っス。

広報宣伝部 高柳

Fuuki

全国のアリスファンの皆様、どうお過ごしでしょうか？ もうすっかり世間は春ですが、こちらはただいまアリスを製作中です。少しでもみなさまに気に入ってもらえるように、アリスがアリスらしくアリスになるよう日々精進しております。ご声援に応えるべくがんばっておりますので、期待して待っていて下さい。

フウキ

TECMO

こんちには。お待ちかねのゴールデンウィークですね。ついに「DOA2ミレニアムオフィシャル全国大会」も4月30日に決勝大会を迎えます。地区大会に参加していただいた皆様、本当にありがとうございました。決勝に進めなかった方は残念でしたが、当日、会場までお越し頂ければ、オリジナル大会や限定グッズの販売、大抽選会など盛りだくさんの内容となっております。そして特報!! 今回のイベントは入場無料、しかもオリジナルポスターをもれなくプレゼントします。皆様の御来場を心よりお待ちしております。

テクモ株式会社　中島

セイブ開発

皆様、こんにちは。お元気ですか？ こちらは中位の感じです。さて、「アルカディア」さんもついに月刊化ということで、おめでとうございます。新聞に引けを取らない情報量やディープな内容とライト感覚なページ作りにシビれます。コンシューマーも良いですが是非、一回百円で楽しめるというゲーセン本来のメリット部分の道標になって下さいませ。（新作情報出せなくてゴメンね）

セイブ開発

eb! enterbrain

去る2000年4月1日より、アスキー エンターテインメントメディアカンパニー（ETMカンパニー）は、株式会社エンターブレインとしてアスキーより分社独立いたしました。それに伴い、アルカディアの発行元、発売元が変更になります。この月刊化第1号からエンターブレイン発行となっております。今後は業界内外の皆さまへの連絡を差し上げる際、「エンターブレイン、アルカディア編集部ですが……」と申します。そんなときに「はァ？」なんてリアクションをされないよう、一同頑張っていきたいと思いますので、よろしくお願いいたします。

株式会社エンターブレイン 第四編集局
アルカディア編集部一同

namco

まずは月刊化おめでとうございます。4月はいろいろな動きがあり、自分の開発部署も第二開発本部という名称となりました。手前的な話はこの位にして、新筐体の「サイバーリードII」に絡んだ、スロットリンクシステムが注目を浴びています。ゴールデンウィークにナムコの直営ロケーションで「ナムコスペシャルメモリーGO!GO!!大作戦」を開催しますので、ぜひお店に行ってみて下さい。あとは、アクアラッシュWEBイベントも開催します。ふるってご参加お待ちしております。詳しくは51ページを見て下さい。

第二開発本部　御所脇

SEGA

うっとうしい梅雨を前にして、雨でも遊べるアミューズメント施設はやっぱりいいですよね。さて、AOUエキスポでもプレイされた方は多いと思いますが、皆さんお待ちかねのあの『スター・ウォーズ：レーサー アーケード』と『電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラムM.S.B.S VER5.66』を楽しめる日が間近に迫っています。ハイ、そこで唐突ですがゲーム問答です。初夏なのに「浮遊メカ」とこれ如何に？ 貸してもいないにのに「カスタマイズ機体」というが如し! すいませーん、座布団一枚とっちゃって。

（株）セガ・エンタープライゼス
広報らしい 田中

掲載ご希望のメーカー様は、TEL 03-5433-7156／アルカディア編集部までお問い合わせ下さい。なお、お寄せいただきました情報は必ず掲載させていただきます。コメントお待ちしてます!!

なぜ、いま「シューティング」なのか?

シューティングゲーム開発者座談会

〜ゲームに命の息吹をあたえる創造者たち〜

いま、シューティングというジャンルが新たな動きを見せている。大手メーカーが敬遠するシューティングという戦場で、誇り高き小兵はなにを見るのか?

そこで、頑なにシューティングを作り続けてきた6メーカーの開発陣に急遽お集まりいただき、普段はあまり知る機会のない、職人たちの心の内を語っていただいた。



■出席者■　※敬称略
池田 恒[illegible]（株式会社ケイブ　開発本部 部長）
井上 [illegible]（株式会社ケイブ　ディレクター）
[illegible]村 晋介（株式会社彩京　AM事業部 [illegible]長）
江川野 誉司（株式会社サクセス　プログラマー）
西 [illegible]史（株式会社タクミ　企画開発室 ソフトウェア課 マネージャー）
小林 [illegible]（株式会社タクミ　企画開発室 ソフトウェア課 アシスタントマネージャー）
井内 洋（株式会社トレジャー　開発部 [illegible]長）
外山 雄一（株式会社ライジング　取締役[illegible]長）

司会　猿渡 雅史（[illegible]　副編集長）
RED（[illegible]ライター代表）

シューティング世代交代 〜伝統は受け継がれる〜

―まずは、みなさんにこれまでのシューティングベスト3をそれぞれ[illegible]ていただいたわけですが、『雷電』シリーズと『グラディウス』シリーズが高く評価されていますよね。

彩京中村（以下、中村。敬称略） 雷電IIは、やはり爽快感。グラフィックとかが当時完成されていましたからね。

―[illegible]シューというと、東亜プランのゲームなどがもっと出てくると思っていましたが?

ライジング外山（以下、外山） 雷電などは『[illegible]極タイガー』がなければ出てこなかったと思いますし、そういう意味で日本人全体を[illegible]と思うんです。個人的には『達人』なども好きですし。ただ、1面の展開に広がりがなかったかな……と思いますね。

―小林さんは、同じ雷電でも『ライデンファイターズJET』ですよね?

タクミ小林（以下、小林） [illegible]は慣れてきて敵弾を避けられるようになってくると面白いなと。

―東亜の系列、直系と言われているケイブさんはどうですか?

ケイブ池田（以下、池田） どうなんですかね（笑）。実は[illegible]シリーズってあまり好きなほうではないんですよ。[illegible]でいうと、[illegible]に「面白い存在」と思う反面、『飛翔鮫』『究極タイガー』、『雷電』と、この流れできた切り口の味にもう飽きたな、という。

―東亜の直系と言われているのは、あまり意識していない、と。

池田 そうですね。

トレジャー井内（以下、井内） 『怒首領蜂』って、1つのターニングポイントになってますよね。作る側からしてみると、「あ、ここまでやっていいんだ」っていう。

池田 僕はそれが『バトルガレッガ』なんですけどね（笑）。「ここまでやっていいんだ」って。

一同 （爆笑）

池田 僕は昔、弾よけというものが大嫌いだったんですよ。それが、『スラップファイト』をやっているときに、偶然動いていたら弾に当たらなかったりして。その頃から、「あ、弾よけも面白いかも」って思うようになってきたんですね。

それで、ある程度強制的にさせられることであっても、「弾避けって面白いんだ」っていうのって、どうやったらみんなに伝えられるかな……?っていうところから、自機の判定を小さくしたり、[illegible]にしてみたり……と、いろいろやってみました。

開発者の思い描く「シューティング」とは?

―話は変わりますが、みなさんの中にある、『自分にとってのシューティングというのは、こういう要素が入っているものだ!』というようなものがあれば、語っていただきたいと思います。

中村 速攻パターンですね（笑）。あとは、近距離で強い攻撃を活かしてなにかする、とか。

―『ストライカーズ1999』の[illegible]破壊システムは、そのあたりの[illegible]という感じですか?

中村 『スターフォース』の頃からあるにはあったんですけどね（笑）。

池田 僕の場合は、自分のスタイルだと「いらないものは排除する」方向にいくんですよ。「撃ち込みと弾よけ以外のことは考えさせるな」っていうタイプなんで、それ以外の要素はどんどん排除していっちゃうんですよね。

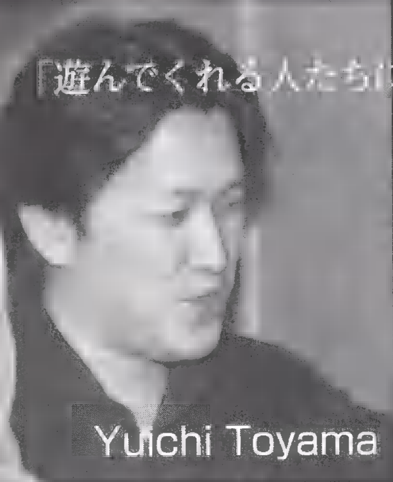
―「何が必要か?」というよりは、まず「不必要なものはいらない」ということがあると?

池田 そうですね。

サクセス江川野（以下、江川野） わたしの場合は、単純明快なルールと、その状態で爽快感を出す、ですかね。

井内 シューティングというのはキ

「遊んでくれる人たちに応じたプログラムができれば理想だな、と思います」



Yuichi Toyama

ャッチボールのようなものだと思っているんですね。かけひきの対話というか。「こっちがこうしたから向こうはこう動いた、それに対してこっちはこう動くよ」みたいな。
それと、撃ち込み感っていうのを大事にしたいですね。これは手を抜くとすぐ失敗するんですよ。

――撃ち込み感がうまく出ている、出ていないというのは、どこに差があるんでしょうか？　効果音とか？

井内　効果音は関係ないですね。プラスアルファではあるんですが、ドット絵の時点で、撃ち込み感がある、ない、というのは歴然と出てくるんですよ。ですがこれ、じつは僕もよくわかってないんです（笑）。シルバーガンのときも「こうやるとうまくいく」というものが見つからなくて、四苦八苦した覚えがありますね。

タクミ西（以下、西）　わたしの場合は、ルールはシンプルで、攻撃はキチッと。でもここに抜け道があるというような親切さといいますか。

外山　自分は、ゲーム的にいまいちでも、妙に面白い演出やストーリーなどがあると極端に評価が上がってしまいます（笑）。ゲームでいうと、『マスター・オブ・ウェポン』なんか好きですよ。「なんだか知らんがおれはユキヲらしい。逃げなきゃ」とかいって（笑）。こういうのがあると燃えるんで、自分のにも入れちゃいますね、つい。

――なるほど。では、小林さんは？

小林　分かり易さというか遊び易さというか、そういうものに加えて、遊んでて「こうなったらいいな」というものを……たとえば怒首領蜂の画面でこんなことできたらいいな、というイメージをマンガのようにまとめてみました。

ケイブ井上（以下、井上）　自分だったら何だろうか……というところで、自分はストーリーとか考えるのが好きですし……けれどもこれがあまり全面に出てくると鼻についたりもしちゃうんで、その理想的バランスというのを追求しています。

横シューは難産なだけ?!

――みなさんの作られている作品の中で、比較的縦シューが多くて横シューが少ないというのもあるわけですが、そのへん、なにかお考えとかニーズとかあるんでしょうか？

池田　横で作ると、どうしても人間の目の付き方がこう……縦に並んでくれていればな、と思いますね（笑）。ぎりぎりのかけひきによる避けなどをやろうとすると、両目で見てラインをチェックするのと、左右の目で離れているものを見るのとでは、どうしても後者のほうが限界が早くくるので、避けできるレベルは低いな、と思うんですよ。

――それは、作り手として難しい、ということですか？

池田　うちのゲームのテイスト的に難しいな、と。

中村　ただ、見栄えはいいですよね。人気を出すとしたら。

井上　横シューの見栄えの良さって、奥行きが出せる、という立体的なところなんですけど、それを意識して地面のある横シューって感じでいま作ってるんですが、見栄えがかなり……（苦笑）「縦シューと変わらないじゃん」っていう感じになってます。

井内　複雑な地形を出したい、というときには、横スクロールのほうがやりやすい、というのはあると思いますね。少しだけ。

――井内さんは、挙げられたタイトルがイメージファイトと沙羅曼蛇ということで、どちらも縦で地形がありますよね。ご自分で作ったゲームも、縦で地形がある。

井内　そうですね。

外山　やっぱり横は、地形に当たったら死ぬ、という時代がすごく長かったんですよ。

中村　うちは地形なしでしたよ。

――『戦国ブレード』はありませんでしたね。

中村　ただ、横の撃ち方が縦と同じだったんで、苦しかったですね（苦笑）。縦をよけるのと横でよけるのとでは、ライン合わせのやりやすさがぜんぜん違うんですよ。縦目だとこうなんですが、横目が合わない。

井上　横シューって、すごく煮詰められた姿がグラディウスじゃないかな……と思うときがあるんですよ。縦シューってどこが避けやすいかっていうと、後ろよりちょっと前なんですよ。で、どうやってバランスとるのかというと、弾の飛び交う方向を広げるんですね。オールレンジにして、画面上下から、そうしていくと、どんどんマニアックな方向に「こういう攻撃があってもいいじゃん」とか、そっちのほうに発展していってしまうんですね。

――そのへん、縦のものを参考にして……とか、研究はされましたか？　怒首領蜂を横にしてやってみたりとか？

池田　ああ、やりましたよ。もうぜんぜんゲームになってないんですよ（笑）。まったくよけれません。結局横シューって、横ベクトルを見せるような攻撃が自機に多いんですよ。これってやっぱり横のラインを揃えようとしてるのかなって気がしています。

パターンゲームとランダムゲーム

――では次に、シューティングゲームにはパターン性の強いものと、ランダム性の強いものがあると思うのですが、この2つに関して、みなさんお持ちのセオリーのようなものはあるのですか……。

外山　遊んでくれる人たちに応じたプログラムができれば理想だな、と思います。作り込みがあまくてランダムに逃げちゃうこともありますが……（苦笑）。

――やり込むとパターン化が効いてきますよね。

中村　ステージのランダムというのはやってますが、ゲームの進行とランダムとについては、いいんじゃないかと思いまして。ただ、「時の運」の要素は必要じゃないかな、とは思います。ただある程度いい具合にパターンがつながって、トップがとれた……みたいなことはあってもいいんじゃないかな、って。

池田　僕はランダム性のあるほうが好きですね。セオリーがあって、それを組み立てていくのが楽しいけど、あまりランダムにしてしまうと「運ゲー」なんてことが言われてしまいます（笑）。

井内　僕はパターン性の強いほうが好きなんですが、基本的には、パターン性のある中に、少しのランダム要素が入っているとバランスがいいかな、と思います。

井上　私の場合は「やられて不条理なものはなにか」というのを意識しています。「こういう攻撃は非常にしんどいけど、たとえば知らないと終わり」……というようなのは気をつけていま

ケイブ・井上氏　ベスト3
（以下同様に順不同）
- ●雷電シリーズ
- ●攻殻機動隊
- ●ギャラクシーフォース

ケイブ・池田氏　ベスト3
- ●沙羅曼蛇
- ●バトルガレッガ
- ●なし

ライジング・外山氏　ベスト3
- ●ゼビウス
- ●ザナック
- ●ギャラクシアン3

タクミ・西氏　ベスト3
- ●怒首領蜂
- ●グラディウス2
- ●B-WING

タクミ・小林氏　ベスト3
- ●怒首領蜂
- ●ライデンファイターズJET
- ●レイディアントシルバーガン

サクセス・江川野氏　ベスト3
- ●スペースハリアー
- ●サンダーフォース3
- ●武者アレスタ

トレジャー・井内氏　ベスト3
- ●イメージファイト
- ●沙羅曼蛇
- ●スターウォーズ（アタリ）

彩京・中村氏　ベスト3
- ●雷電DX
- ●ASO
- ●グラディウス



〜チボールのようなもの。かけひきの対話ですよ」

たいです。また、ゲームセンターに[illegible]ということがあまりない[illegible]ので、[illegible]ゲームのパターン[illegible]。そうす[illegible]るゲーム[illegible]。それは[illegible]ないかな、と思いますね。

難易度調整×初心者の取り込み＝永遠のテーマ？

――それでは、[illegible]ってきたので、このへんでシュー[illegible]ティングの難易度調整と、初心者の[illegible]というテーマに関して聞いた[illegible]いと思います。

池田　そうですね、[illegible]「難しくても面白い」と言わせてなんぼかな、と。で、怒首領蜂の場合はいかに弾よけの面白さを無理矢理教えるか、という思いがありましたから、[illegible]バンバンいました。

――むしろ、最近の[illegible]いプレイヤーは根性が足りない[illegible]

池田　いえ、自分が弾よけが好き[illegible]ゃなかった[illegible]怒首領蜂を見たらやらないと思うんですよ。だからあの弾幕を見て引くというのはよくわかります。だからといって、[illegible]幕[illegible]い人だけに用意されたもので、そうでない人には[illegible]ない、っていう作りにはしたくないんですよ。この弾幕を見て「[illegible]」っていってくれるような人たちがメインターゲットで、それ以外の人たちが[illegible]遊んでみても面白い、そういうものを狙ってはいます。

――[illegible]ウイングはどうですか？

小林　ギガに関しては、カプコンさんから「プレイ時間が長くなってても構わない」という話があり、それに合わせて「最近のシューティングは弾が多くて難しすぎる」[illegible]

――「マーズマトリックス」は、[illegible]

西　[illegible]

中村　うちはサラリーマンをターゲットにしているので、あまり難度は上げられないですね。[illegible]

――「ダッシュ[illegible]ード2」などは、[illegible]

中村　[illegible]

――では、そういう意味では、あまりマニア向けに難易度調整はしていないのですか

中村　[illegible]

外山　そうですね。はじめの1、2面ぐらいまでは「間口を広く」って考えてはいるんですが、[illegible]なっているかどうかといわれると…

――[illegible]（笑）。心がけてはいるのですが。

――ええ、以後気をつけます（笑）。

一同　（爆笑）

――いやむしろ、ガレッガなどはカリスマシューティングのようになって、[illegible]をもたせて[illegible]あります。[illegible]やすいことだけが、初心者[illegible]ではない、ということでしょうか。



創造主たちの苦悩

――では、[illegible]

井上　[illegible]

[illegible]着せることによって「核はここだ」っていうのを分かり易くしたつもりなんですが、なかなかそういう返事は[illegible]ったですね。

小林　ギガの場合は[illegible]に作ってありますし、どのステージでもやることは一緒なので、[illegible]ないように作るのが[illegible]しました。個人的にはこのへんあまりうまくいってな[illegible]いんで反省してます。

外山　私も難易度調整に関してなんですが、開発を長くやってるとだんだん頭の中に「[illegible]のプレイヤーこうあるべし」みたいな[illegible]もしないプレイヤーを作っちゃう。っていうのがあるんですね。そういうことになると危険なので、[illegible]らないように気をつけてます。

西　どんどん調整していって、ある日「これだ」っていうものができると[illegible]がくるんですが、そのときの感覚ってのは[illegible]にしたいですね。テンポとか、あとは最後のデバッグ時のダメ出し、「これが[illegible]」ですね。

井内　ゲームを創っていて一番気を使うのは、敵のセットかな？　このへんはセイブ[illegible]さんや東京[illegible]さんが[illegible]いですよね。初心者にも耐えうるテンポとか、そういった意味も含めて、ゲームの[illegible]をかなり左右する[illegible]と思います。うちはボンバーシューと言ってもシステムに頼っている部分が大きいので、この敵セットが面白くないと全部生きてこないんですよ。10フレームずれるだけで、もうダメです。

池田　僕のとこはゲームの「ノリ」



[illegible]
[illegible]
株式会社サクセス プログラマー
●代表作
「サイヴァリア」
●近況
[illegible]



中村 [illegible]
[illegible]
●代表作
[illegible]シリーズ
[illegible]シリーズ
[illegible]シリーズ
●近況
[illegible]シューティングを制作中。



井上 [illegible]
1971.[illegible]生
株式会社ケイブ ディレクター
●代表作
「怒首領蜂」「エスプレイド」
「ぐわんげ」
●近況
i-modeのケイブ[illegible]サイト「[illegible]」[illegible]



池田 [illegible]
[illegible]
株式会社ケイブ [illegible]
●代表作
「怒首領蜂」「エスプレイド」
「ぐわんげ」
■近況
新作シューティングを制作中。

かできてくるまでが大変ですね。そのゲーム特有の雰囲気とか面白さとかいったようなノリがわかってくれば、それに合わせて敵を考えたり、いろいろ制作を進行していけるんですが、いつまでもそれがまとまらないと、「ぐわわ!!」みたいになっちゃう（苦笑）。

中村　やはり何作も出していると、毎回新製品に見えるように作っていくのが凄く難しいですね。かといって王道をくずしてしまうと、それで離れていってしまう人もいるので。だから毎回ネタ出しが大変ですよ。

江川野　うちの場合は「期間と人数と予算」が一番の難題ですかね（苦笑）。

一同　（爆笑）

これからSHTをはじめるプレイヤーに向けて

——格ゲープレイヤーの多いこの状況下で、これからシューティングにはじめて接していく、というプレイヤーに対して、これだけは言っておきたい、というようなメッセージはありますか？

中村　「一定多数のおもしろさ」を感じてほしいですね。

小林　ゲームセンターは100円でとれでも遊べる、っていうのがあるので、とりあえずやっていただいて、面白いものを、自分に合うものを見つけてほしいな、と思います。

井内　そうですね……今度作るときは少しは初心者のことも考えなくちゃいけないな、とは思っているのですが……（苦笑）。結局、シューティングがテレビゲーム黎明期から変わらずに続いているというのは、変わらぬ面白さがいつの時代もどこかにあるんでしょうから……それを感じとれるかどうか、っていうところでしょうか。

——ええ、シューティングをマニアックにしている、と責められる部分もありますが、やはり作ってるみなさんは「これが面白いからやってくれ」という気持ちでやってるんでしょうから……。

——面白いところはあるはずだ、と。食わず嫌いの人もいますしね。

井内　たぶん、ゲームというものの一番シンプルなスタイルが、シューティングだと思うんですよ。それが年月を重ねて、面白さも熟成されてきてるんで……とりあえず手にとってほしい、としか言いようがないかな（笑）。

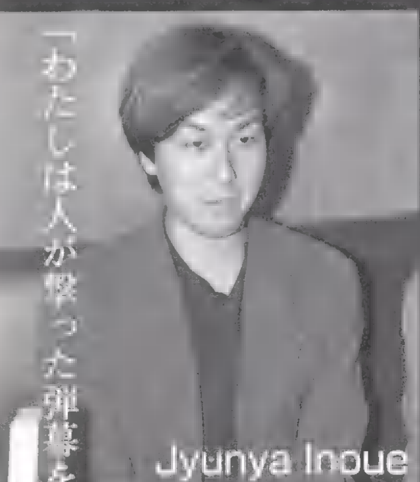
池田　僕がゲーマー的に古いから、っていうのもあるかもしれないんですが、今って格ゲー主流で、対人戦じゃないですか。昔は、基板というものを介してはいますが、開発者との知識比べみたいなところがあって、そういうものが自分の中では醍醐の面白さとしてあるんですよ。

　だから、そうした「対開発者」みたいなものも面白いよ、といいたいです（笑）。

今後シューティングゲームはどのように進化していくのか？

——シューティングゲームというものは、今後どうなっていくと思いますか？

井上　ネットワークシューティングには未来があると思いますよ。わたしは人が撃った弾幕をよけてみたいですね。パーティとかやってると「なに!?この攻撃をかわすか、やるな」っていうことがあると思うんですけど、シューティングやってても「なに!?この弾幕をかわすか!!」って思いたいし思わせたい。



「わたしは人が撃った弾幕をよけてみたいですね」



——ネット対戦[illegible]ド」ですか[illegible]。

　それでは最後に一言ずつお願いします。

中村　これからは全面とか頑張っていきたいと思います。ステージ数にデモが入らなくても、ふつうにゲームを進めているだけでストーリーが分かるというように。

池田　とりあえず次出るやつをよろしくお願いします（笑）。うちのデザイナーがいる前で言うのもなんですが、見た目『今ひとつ』かもしれないですけども、とりあえずやっていただいて、これで面白くなかったらやめていただければ、と（笑）。

江川野　うちは最近出た「サイヴァリア」についてなんですが、初心者の方はあまりカスリは狙わないで、ふつうに進めていただきたいな、と思います。

井内　飽きるまでは[illegible]勝[illegible]続けたいな、と思っています。まあ、ついてこい、とは言えないんで、面白かったらやってください。面白くなかったらやらないでいいです、ということで（笑）。

西　みなさん、[illegible]「[illegible]マーズマトリックス」が出ますんで、よろしくお願いします。

外山　たまにはシューティングの画面も見てください、ということで。「ブレード[illegible]大作戦」が出てますんで、よろしくお願いします。それと「ブレイブブレイド」も出るんで、そちらもよろしくお願いします。

小林　マーズ以降の活躍にご期待ください。よろしくお願いします。

井上　弾幕なり世界観なり、作り手がいろんなものを込めているので、それを感じて、意識してプレイしてくれると嬉しいかな、と思います。

——はい、[illegible]ました。[illegible]記事を書いていきます。「この度、池田さんのこういう思いがこもっているから[illegible]」みたいな（笑）。

一同　（爆笑）

——本日はお忙しい中、どうもありがとうございました。



外山 [illegible]

[illegible]



井内 [illegible]

[illegible]



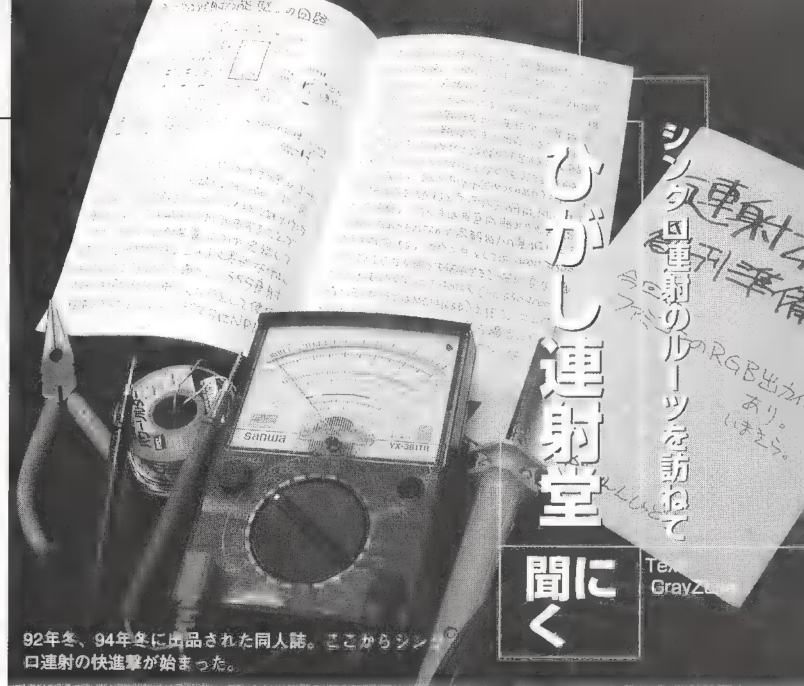
小林 [illegible]

[illegible]



西 [illegible]

[illegible]


92年冬、94年冬に出品された同人誌。ここからシンクロ連射の快進撃が始まった。

シンクロ連射のルーツを訪ねて

ひがし連射堂に聞く

「シンクロ連射」誕生の秘密

Text: GrayZone

最強の連射装置

シューティングゲームと密接な関係にある連射装置。一口に連射装置といっても、シンクロ連射かそうでないかという分類がある。

シンクロ連射は、最高性能を発揮する原理にもとづく連射装置だ。登場から約9年が経過したが、未だシンクロ連射を超える性能を持つ連射装置は出現していない。

その性能ゆえに、ハイスコアラーの間では欠かせないものとして定着しており、その存在は大きいのだが、その出生についてはあまり語られてこなかった。本記事では、そのルーツに迫ってみたい。

その生みの親は…

「シンクロ連射の生みの親は?」と調べると、意外にも本誌連載陣の一人、袴田直樹氏の知人と判明。氏の紹介で、コンタクトを試みた。

在住は東京の西部。かの人の名は「ひがし連射堂」。

待ち合わせ場所に登場した氏は、長髪に黒フチの眼鏡、浅黒い肌、太い声で淡々としゃべる年齢不詳の風体。

現在は測定器に囲まれる職に就く。電子工作は小4のときに「親にせびった」半田ごてで始め、独学で腕を磨いた実践派。「畳を焦がしまくって怒られてね。火事になったらどうするって」と笑う。

家庭用から手を初めた

「その昔『ファミコン改造マニュアル』という本があったんですけど、あれを読んでからですかね、ゲーム機をいじろうと思い立ったのは」

シンクロ連射を考案する前に、家庭用ゲーム機で連射装置に手を染めていた。その経験が、シンクロ連射に活かされている。家庭用ゲーム機は、本体とコントローラとのやりとりを、特別な信号を介して行なっている。この信号からボタン連射のタイミングを導き出すと、ほぼ最高の性能を得ることができた。これを応用したのがシンクロ連射だ。

「アーケードゲームの場合、そうした仕組みがないので、どうしたらいいかと考えてね。ふとビデオの同期信号を利用すればできると気がついて、最初に考えた方法を試したらいきなりできちゃった」

環境にも恵まれていた。91年当時通っていた「テクモランド武蔵野」には、本誌連載陣の一人であるDragonLEE氏、袴田氏をはじめ、まいん氏、RAN氏、など、そうそうたるメンバーが集っていたうえ、開放的な店舗の経営方針に助けられた。

シンクロ連射で初の全一を獲得した『ブロクシード』には、思い出がいっぱい。「スコアがガーンと伸びましてね。作ったほうとしては気分よかったというか」と照れ笑い。

これだけコアな氏であるが、意外と遅咲き。初めてのゲームが『アフターバーナーII』。

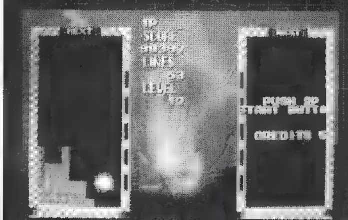
自著で広まる

シンクロ連射が一般に広まるきっかけになったのは、自ら手掛けた同人誌だ(①)。92年の冬に出品した同人誌に、実体図付き回路を掲載したため、それが広く伝播した。この回路は汎用性を狙いあえて甘い設計にしてあったが、まれに相性問題を起こすことが後日わかった。改良型の回路を掲載した同人誌を94年冬、95年夏に発行したが、未だに絶えない相性問題の話を聞くと「最初の頃に出回った回路をまだ作っている人がいるのかも」(②)と軽く残念がる。

オリジナルの回路より安定動作するという、最近流行の回路(③)の風評に異議があるという。「4年前思いついた新ネタをお披露目する機会を伺ってます。機会を伺ううちに4年経っちゃったんだけど。改良を加えた回路で、オリジナルが現役であることを実証したいですね」と締めた。■

BLOXEED

ブロクシード/セガ/1989年



フラッシュポイントに続いで発売されたテトリスを基本に様々な効果をもたらすアイテムと対戦要素を加えた作品。レベル50を越えるとブロックがとんでもない速さで落下し、下からフィールドがせり上がってくるので、長時間プレイはほぼ不可能。

シンクロ連射とハイスコア

Text: 京城

シンクロ連射がハイスコア集計の歴史に登場し、その威力を世に知らしめた最初のゲーム、それが「ブロクシード」だ。スコアとライン数が別集計だったが、シンクロ連射が猛威を振るったのはライン数部門のほう。連射装置が力を発揮するのは「フリッキー」というアイテム使用時。これでブロックを発射しライン数を稼ぐのだが、A、B両ボタンにシンクロ交互連射装置を付けると、ほんの数秒でフィールド内をブロックで埋め尽くす威力を発揮した。フリッキー1回で稼げるライン数が増えたため、当然全一記録も大きく更新されたのだ。

それまでに連射装置の性能がスコアに影響を与えた例がなかったわけではないが、ここまでの大差が付いたのはこれが初めてのことである。シンクロ連射の凄さは口コミで伝えられ、同時に回路図もコピーされて全国へと広がっていった。

登場から9年が経過した今、連射装置といえばシンクロ連射のことを指すぐらい圧倒的シェアを獲得するに至っている。

ブロクシード	ライン部門 連付き	458ライン	ひがし君製作 超速連射使用のRAN	個人申請テクモランド 武蔵野(東京)

ゲーメスト1991年12月号P103「君こそゲーメスト! その2」より転載。

ゲー事典 できたてのシンクロ連射回路で■初に試した基板が『ドットリ君』。次に赴いたのが、「袴田ン家」。袴田宅へ訪れると、たまたま筐体にはテトリスが。30s/sの交互連射が効くか、試しに袴田氏に預けていた連射装■をその場で改造した。たまたまブロクシードもあって、交互連射で倍速で■てること、BGMが止まる現象が同時に発覚。

555連射 IS GONE!!

シンクロ連射装置を知る……Text: ひがし連射堂

シンクロ連射が当時主流であった555による連射回路と根本的に異なるのは、連射信号として基板からの同期信号を利用しているという点だ。シンクロ連射という呼び名も現在では同期信号を必要とする連射回路を広く指す言葉として定着している。

今回、旧来の555連射とシンクロ連射の動作を簡単に説明することで、シンクロ連射がいかに画期的であったか改めて知ってもらいたい。

555連射とは

555は電源を入れると基板の存在に無関係な周期的に変化する電圧を作りだす。この周期は通常自由に変えられるが、時計などと同じで狂いのない最高速は決して得られない。また、出力波形が連射回路向きでなく、現在では連続可変速の連射回路にも使われなくなっている。

シンクロ連射とは

基板はテレビなどと同じく、モニタの画像を一定の周期(通常約毎秒60回)で描画する。そして、その材料となる操作系の状態の読み込みを同じ周期で行なっている。この読み込みの度に状態が変化するのが基板に認識される最速ピッチである。これを得るには読み込みと周期の等しい描画タイミング、つまり垂直同期信号を使ってボタンの状態を変化させればいいわけである。

下の回路図は今回の記事に合わせて少しいじったシンクロ連射で、基本的なつくりは最初に作ったものと変わらない。ここからは各部の役割について波形付きで説明する。

R1.C1.R2.C2
2段のローパスフィルタ

ある周波数以下の成分を通し、それ以上の高周波成分を減衰させる。幅の狭いパルスである水平同期成分は殆ど取り除かれ、垂直同期成分が取り出される。Aの波形がシンクロ連射の同期入力、Bがフィルタ1段目を通した波形。細かなクシ状に見える水平同期成分がゴッソリ減っている。

C3.R3.R4
バイアス回路

Cは2段目を通過した信号の平均電圧を3Vに固定したもの。1段目よりさらに水平同期成分が減っている。

40163B
カウンタ

この波形を直接40163Bへ入力する。この方法はわりと非常識であるため、平気で動作するにも関わらず回路を変えたがる人が後を絶たない。

Dは30S/Sモード時のICの13ピンの波形。このICはクロックの立ち上がりで出力が変化するタイプで、波形からもその様子が分かる。

TR2
スイッチ回路

カウンタの出力によってスイッチ動作を行なう。ボタンとGND間にもう一つ連射動作をする別のボタンを挿むような形だ■

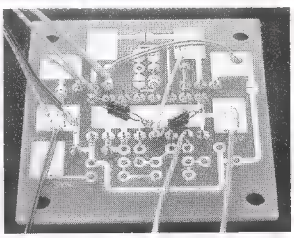
以上のようにシンクロ連射は簡単な回路であり、特殊な部品等も一切使用せずに最速の連射を可能にしている。

ご理解いただけただろうか。

回路各部波形図

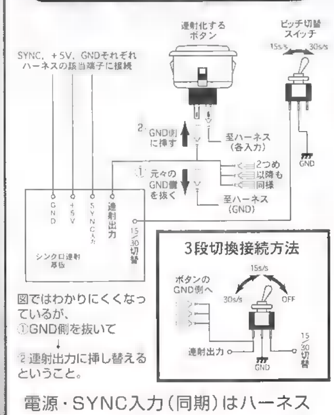


作例



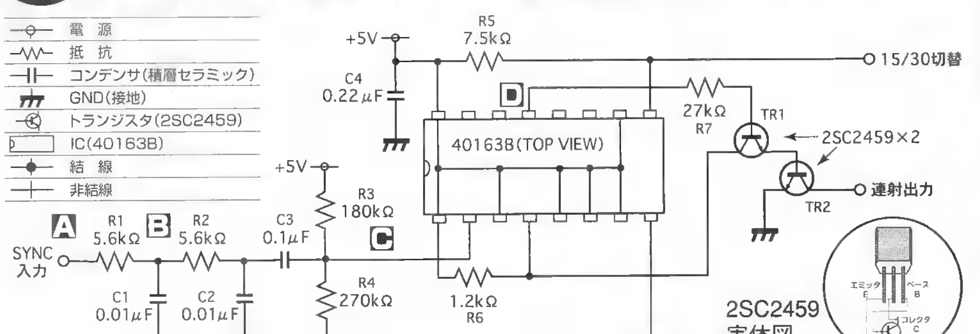
既存の連射基板を利用して動作確認を行なった。フィルタは従来通りなので実装していない。同じ基板があればパタンカット2ヵ所とジャンパ2本・抵抗2本追加で改造できる。

結線図



電源・SYNC入力(同期)はハーネスなどへ。出力はコンパネ内で連射するボタンのGND線を外して接続。切換SWはコンパネ上やフットペダルに。図のような3段切換接続にもできる。

元祖 シンクロ連射『ARCADIA月刊化&エンタープレイン分社化記念』バージョン(死) 回路図



決戦用として最も一般的とされる使用法に合わせていじったシンクロ連射。15/30切換端子をGNDに接続すると30s/s。実は急遽考えたものであり、時間もないので十分なテストは行なえていない。おそらく問題なく動作すると思うのだが……。

●シンクロ連射用語解説●

①【シンクロ連射伝播の経路】……同人誌の発行以前に、知人経由で紙1枚に書いた連射本の原型が京都と福島に伝わっている。同人誌以降には、袴田氏の『バックアップ活用テクニック』の記事中に登場。「こちらはミスが多かった」とひがし連射堂氏がツッコむ。

②【最初の頃の回路】……シンクロ連射装置を接続すると現れる、同期信号の「くわれ」で画像が曲がる問題を解決するなどの理由で、使用部品の定数を「ころころ」変えていた(1kΩを2kΩに変更するなどが定数の変更にあたる)。

③【最近流行の回路】……垂直同期の取り出し方を変えた回路。ビデオ信号処理用IC(LM1881など)に、フィルタ回路部分を代用させたものがその一例。やっていることは同じ。

④【555】……NE555という汎用タイマICのこと。小数の部品で回路を構成でき、出力電流が大きいという特徴がある。このICを使った連射装置が、シンクロ連射登場以前は普及していた。

⑤【最速ピッチ】……1/60秒目にON、2/60秒目にOFF……とするのが最速。だから秒間30連射が最速だ。ちなみに、2/60秒目もON、3/60秒目もON……だと連射をしていても押しっぱなしとして判定される。

⑥【ローパスフィルタ】……幅のある信号帯域のうち、設定した帯域より下の信号のみを通過させる、関所のようなもの。

⑦【バイアス回路】……トランジスタ(ICもトランジスタの固まりだ)が安定動作する動作電位を保持するため、信号電流の底上げをする回路。

⑧【カウンタ】……カウンタとは数を数える回路のこと。クロック端子に入力があるたびに(つまり、この回路においては垂直同期信号がくるたびに)回路内のデータが増えていく(この回路の場合2進1桁、よって0か1か。あまり数を数えている感じはしないが)。

ゲー事典 ひがし連射堂氏は、李龍一氏の誘いで「ゲーム必勝ガイド」誌に記事を連載したり、「ゲームウララ」誌に記事を寄稿したりと、95年の同人誌発行以降は、その活動の場を商業誌に移していった。従って、その名を知っている人もいるかもしれない。その魂健在、ということが本記事でおわかりいただけたろうか? ひがし連射堂 is not yet Deadだ!

そんなんARIKA
第4部
気のきいたサブタイトル急募!!!

かいたひと　小林真文



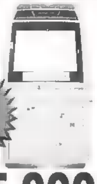

ビ……『ビデオキャプター知世ちゃん』!!?
ピンポーン♪
…ってんなタイトルちゃうって
前にみはちゅー自分のHPでそーゆーゲームの案冗談めかして書いてたやんヌだましおって
いやいやちゃうって全くの偶然やって
へ?
オレもアリカも一切ノータッチ全く関係あらへんもん
誰!!?
セガち研ディレクターの柿沢高弘です
セーガー!!?
ここはドリームキャスト!!?ここはさくらちゃんポリゴンでいろんなアングルでそして通信でデータ交換!!?
まさにドリ～ム♡
…って アリカの広告ページなのに他メーカーの新作でその上コンシューマーの話題なのにアーケード専門誌なのラ!!?
好き勝手が許されるなら
アリカもさくら3作目の出来によろ♪
ぱぎゃ
あと テトリスの業務用も♪
渾身のテトリスによろ 秋までつくり込むの!!!ってことで
続編
テトリスの続編はTGM2
サブタイトルはTA
『たかあらしあそびましょ♪』もしくは『てむじんせっかくだからあかにしよう♪』の略や!
何があってもセガ特集なんだね今回は…
もしくはて…
さくらのサブタイトルは
カードキャプターさくら
拳砕けても
ズザ
やっぱ格ゲー?……
なわけあるかーい
うんない
でもこのサブタイトルアニメチックの時既にCLAMP先生からOKもらってるによろ
お…おもろそーなフレーズに何でもOK出しちゃダメ～～!!!
謎が謎を呼ぶ TAとは本当にたかあらしなのか!?
待たれよ次号!!!

TSCのご推奨お楽しみセット大セール中!

インターネットホームページでも商品揃えがご覧になれます。
http://webshop.to/tsc

・分割払いは最高60回までOK!
・商品の組合せは自由。お問合わせ下さい。

マーブルVSカプコン2 アストロセット

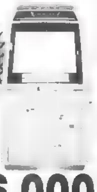


限定3台

・マーブルVSカプコン2
・アストロシティ(中古)
・MVハードキット(中古)

超特価 **¥305,000**(送料・消費税含む)

パカパカSP アストロセット

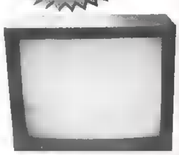


限定3台

・パカパカSP
・アストロシティ(中古)
・接続部品

超特価 **¥126,000**(送料・消費税含む)

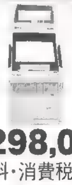
キョーワオリジナル モニター18インチ



RGB
21Pケーブルサービス

¥38,000

新生 餓狼 ブラストセット

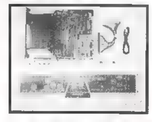


・新生餓狼
・ブラストシティ(新品)
・MVハードキット(中古)

12回払	初回27,820	27,000×11回
24回払	初回17,620	15,300×23回
36回払	初回13,280	11,200×35回

¥298,000(送料・消費税含む)

新生 餓狼 ボードマスターセット

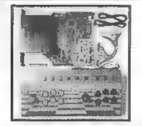


・新生餓狼
・ボードマスター (新品)
・MVハードキット (中古)
・接続ハーネス

12回払	初回11,920	11,600×11回
24回払	初回6,920	6,600×23回
36回払	初回6,080	4,800×35回

¥128,000(送料・消費税含む)

新生 餓狼 パナカスタムロングセット



・新生餓狼
・パナカスタムロング (新品)
・MVハードキット (中古)
・接続ハーネス

12回払	初回10,950	10,400×11回
24回払	初回6,900	5,900×23回
36回払	初回5,900	4,300×35回

¥115,000(送料・消費税含む)

デットオアアライブ2 ブラストセット

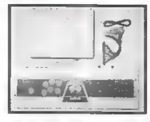


・デットオアアライブ
・ブラストシティ (新品)
・I/Oボード (新品)
・3.3V電源 (新品)

12回払	初回34,720	34,300×11回
24回払	初回20,220	19,500×23回
36回払	初回17,080	14,200×35回

¥378,000(送料・消費税含む)

デットオアアライブ2 ボードマスターセット

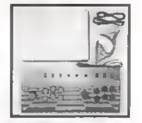


・デットオアアライブ
・ボードマスター (新品)
・I/Oボード (新品)
・3.3V電源 (新品)
・接続ハーネス

12回払	初回17,870	17,500×11回
24回払	初回11,620	9,900×23回
36回払	初回10,480	7,200×35回

¥193,000(送料・消費税含む)

デットオアアライブ2 パナカスタムロングセット



・デットオアアライブ
・パナカスタムロング (新品)
・I/Oボード (新品)
・3.3V電源 (新品)
・接続ハーネス

12回払	初回16,920	16,100×11回
24回払	初回11,420	9,100×23回
36回払	初回7,580	6,700×35回

¥178,000(送料・消費税含む)

鉄拳TAG ブラストセット

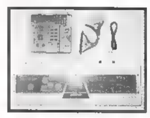


・鉄拳TAG
・ブラストシティ (新品)

12回払	初回29,820	28,800×11回
24回払	初回17,120	16,400×23回
36回払	初回12,480	12,000×35回

¥318,000(送料・消費税含む)

鉄拳TAG ボードマスターセット

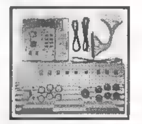


・鉄拳TAG
・ボードマスター(新品)
・接続ハーネス

12回払	初回12,920	12,500×11回
24回払	初回7,820	7,100×23回
36回払	初回5,680	5,200×35回

¥138,000(送料・消費税含む)

鉄拳TAG パナカスタムロングセット



・鉄拳TAG
・パナカスタムロング (新品)
・接続ハーネス

12回払	初回10,920	10,700×11回
24回払	初回8.320	6,000×23回
36回払	初回6.480	4,400×35回

¥118,000(送料・消費税含む)

闘魂列伝4 ブラストセット

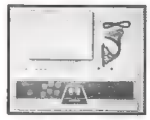


・闘魂列伝4(NAOMI)
・I/Oコンバータキット
・ブラストシティ(新品)

12回払	初回43,650	43,100×11回
24回払	初回25,500	24,500×23回
36回払	初回19,500	17,900×35回

¥475,000(送料・消費税含む)

闘魂列伝4 ボードマスターセット

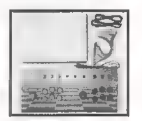


・闘魂列伝4(NAOMI)
・ボードマスター(新品)
・I/Oコンバータキット
・接続ハーネス

12回払	初回29,800	29,000×11回
24回払	初回17,300	16,500×23回
36回払	初回15,200	12,000×35回

¥320,000(送料・消費税含む)

闘魂列伝4 パナカスタムセット



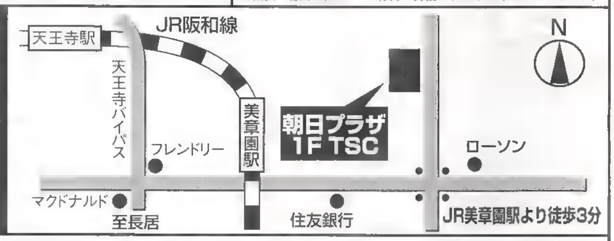
・闘魂列伝4(NAOMI)
・パナカスタムロング(新品)
・I/Oコンバータキット
・接続ハーネス

12回払	初回28,820	27,900×11回
24回払	初回16,220	15,900×23回
36回払	初回12,880	11,600×35回

¥308,000(送料・消費税含む)

ギルティギア ゼクス

期待の作品!
いよいよ今夏 発売予定!!



CAPCOM

・マーブルVSカプコン2(NAOMI)	240K
・ストライダー飛竜2	92K
・ジョジョの奇妙な冒険2(PCB)	50K
・ジョジョの奇妙な冒険2(PCB・ドライブなしタイプ)	40K
・ジョジョの奇妙な冒険(PCB)	15K
・ストⅢ2ndインパクト(PCB)	18K
・ストリートファイターEX2プラス	88K
・パワーストーン(NAOMI・サブ)	3K
・ストⅢ3rdストライク	45K
・テトリスグランドマスター	48K
・私立ジャスティス学園	35K
・キカイオー	28K
・ソンソン(Jハーネス付)	15K
・ファイナルファイト	25K
・ワンダー3	20K
・1942	20K
・バース	12K
・戦場の狼	12K
・CARRIER AIRWING	10K
・スト2ダッシュターボ	8K
・CPⅡマザーボード	8K
・19XX(B)	18K
・マーブルVSストリートファイター(B)	17K
・X-MEN VS ストリートファイター(B)	12K
・ギガウイング(B)	27K
・X-MEN(B)	6K
・バトルサーキット(B)	10K
・虹色町の奇跡(B)	12K
・サイバーボッツ(B)	10K
・ストZERO2アルファ(B)	3K

KONAMI

・グラディウス4	58K
・ダークホースレジェンド(システム573)	88K
・バスアングラー2(システム573・サブ・パネル付)	15K
・ゼクセクス	25K
・コナミのピンポン(Jハーネス付)	20K
・少林寺への道	20K
・リーサルエンフォサーズ	20K
・タイムパイロット84'	10K
・出たな!ツインビー	5K
・セクシーパロディウス(PCB)	17K
・サッカースーパースターズ(PCB)	10K
・サラマンダ2(PCB)	5K
・対戦ぱずる玉(PCB)	5K
・大好キッス(PCB)	5K
・ウィニングスパイク(PCB)	5K

NAMCO

・鉄拳4	予約受付中
・パカパカパッションSP	88K
・鉄拳タッグトーナメント	125K
・リベログランテ	40K
・鉄拳3	42K
・鉄拳2 ver.B	20K
・エアガイツ	42K
・パカパカパッション(パネル付)	45K
・モトス	32K
・ボスコニアン	25K
・パック&パル	30K
・タンクフォース	27K
・ニューラリーX	25K
・ファイナルラップR	20K
・クラシックコレクション	18K
・クラシックコレクション2	21K
・ダンシングアイ	18K
・ソウルエッジ	16K
・F/A	15K
・ギャプラス	15K
・ゼビウス3D/G	12K
・ネビュラスレイ	13K
・コズモギャングザビデオ	10K
・ゼビウス	10K
・子育てクイズマイエンジェル3	10K
・ギャラガ	10K
・ダンクマニア	8K
・ディグダグ	8K
・マッピー	8K
・ティンクルピット	8K
・スーパーワールドコート	6K
・スタースィープ	6K

TAITO

・サイヴァリア(G-NET)	225K
・麻雀王(G-NET)	105K
・フリップメイズ(G-NET)	105K
・RCでGO(コンパネ付・サブ)	20K
・スーパーパズルボブル(G-NET・サブ)	30K
・スーパースインベーダー(カラー)	50K
・エレベータアクション	25K
・タイムトンネル	70K
・キックスタート	8K
・Gダライアス	12K
・スラップファイト	18K
・レイストーム	11K
・ファイターズインパクトエース	15K
・サイレントドラゴン	10K
・まじかるでーと(1&2各)	10K
・フロントライン	10K
・ワードナーの森	10K
・テトリス(Jハーネス付)	8K
・スペースインベーダーDX	5K
・中華大仙	5K
・きらめきスターロード(F3サブ)	10K
・エレベータアクションリターンズ(F3サブ)	5K
・プチカラット(F3サブ)	3K
・クレオパトラフォーチュン(F3サブ)	4K

SEGA

・ダイナマイトベースボール(NAOMI・ロム・P付)	20K
・ゾンビリベンジ(NAOMI・パネル付)	88K
・バーチャファイター3TB	30K
・バーチャファイター3	28K
・ペンゴ	30K
・青春スキャンダル	22K
・ゴールデンアックス	18K
・ガルディア	10K
・テトリス	8K
・タントアール	5K
・オセロしようよ(STVロム)	15K
・ウィンターヒート(STVロム)	8K
・コットン2(STVロム)	5K
・まうすけのおじゃまザ・ワールド(STVロム)	5K
・ラストブロンクス(モデル2.ロム)	10K
・ダイナマイトデカ2(モデル2.ロム)	20K
・バーチャロン(モデル2.ロム.パネル付)	20K
・ファイティングバイパーズ(モデル2.ロム)	10K
・ゼロガンナー(モデル2.ロム)	15K
・デット オア アライブ(モデル2.ロム)	8K

SNK

・新生 餓狼(ソフト)	145K
・原始島2(ソフト)	68K
・純正ループレバー(新品)	50K
・武力ONE(64基板、コンパネ付)	39K
・餓狼W・A(64基板)	35K
・キングオブファイター99'(ソフト)	35K
・ビッグトーナメントゴルフ(ソフト)	20K
・フリップショット(ソフト)	15K
・ビューポイント(ソフト)	12K
・ネオ、ミスタードウ(ソフト)	10K
・キャプテントマディ(ソフト)	10K

その他

・デッド オア アライブ2(NAOMI)	258K
・スーチーパイ3(NAOMI・ロム)	168K
・Mr.Do2枚組	50K
・ブラッディロア2	45K
・墜落天使	20K
・バトルバクレイド	20K
・ホットギミック快楽天	35K
・上海Ⅲ	35K
・雷電ファイターズ	35K
・デッドオアアライブ++	25K
・VS雀士ブランニュースターズ	30K
・上海真的武勇	22K
・クイズセーラームーン	22K
・ウルトラ警備隊	20K
・スパルタンX	20K
・キャノンダンサー	18K
・クラッシュローラー	18K
・アクウギャレット	15K
・ジョー&マックリターンズ	15K
・バックファイヤー	15K
・ギャロップレーサー2	15K
・ファイナルスターフォース	12K
・ドンデンラバー	12K
・シークレットエージェント	10K
・ロボコップ	10K
・強行突破	10K
・ギャロップレーサー	10K
・雷電	10K
・Vファイブ	10K
・スーパーまる禁版	15K

★1Kは、1000円です。

有限会社 哲信クリエイト
〒545-0003 大阪市阿倍野区美章園2-21-11 朝日プラザ1F
営業時間 10:00~21:00(日曜・祝日定休)
TEL.06-6719-9919
FAX.06-6719-9699
E-mail tessin@osk4.3web.ne.jp

お支払い方法

●銀行振込……入金確認即商品発送
●コレクトサービス……商品代引サービス
●分割払い取扱い
振込先、相互信用金庫本店(当)0464186

BEAT MAXIMUM

月刊化に伴って
BEAT MAXIMUMも一寸リニューアル!

ますます熱くなるコナミ・ビーマニシリーズを、これからも全力でフォローしていくぞ! 最新情報からお役立ちコマンド集まで揃えて、今月もGet the Beat!

INDEX





TGSでは数々のステージイベントも開催された。おなじみビーマニライブやダンスパフォーマンスで来場者をノリノリに魅了していたぞ!

CHECK1

TGS2000でビーマニシリーズが燃えた!

去る4月1日2日に開催され、各方面の話題を呼んだ『東京ゲームショー2000』。コナミブースにおいては今後発売されるビーマニシリーズが一同に会し、会場を訪れた人々の目を引いていたぞ。

会場には、今後発売される家庭用のビーマニシリーズのラインナップを中心として、アーケードで稼動している「キーボードマニア」や、「ダンスマニアックス」なども並行して設置。コンシューマのファンたちにもビートマニアシリーズの「最先端」を強くアピールしていたのだ。

ブースの目玉とも言うべきタイトルは、プレイステーションで発売される『Dance Dance Revolution 3rdMIX』。現在、アーケードで好評稼動中の名作が、家庭用ならではのオリジナル要素満載で強力に移植された!

家庭でしっかりと練習して、ゲーセンで派手なパフォーマンスをブチかますのも夢じゃない! PS版『Dance Dance Revolution 3rdMIX』の詳細は74Pのビーマニインフォメーションにも載っているから、こっちもチェックしとこう!

drummania 2ndMIX





ゲーセンを揺るがす怒涛のドラムサウンドが、装いも新たに再登場! 前作が数多くの固定ファンを獲得しただけに、『2ndMIX』がどれだけのブレイクを見せるか、期待大だ!

POP'nMUSIC4

全国のポッパーズの熱い要望に応え、今回はゲームに登場するキャラクター特集! 「4」で新曲をひっさげてリニューアルされた、人気キャラクターたちの秘密に迫る!?



GUITARFREAKS 3rdMIX





ビーマニシリーズの人気ブランド、ギターフリークスが新曲を満載して帰ってきた! 従来の人気曲に加え、3rdMIXのために書き下ろされた曲がてんこ盛り! 次なる世界を開く、新しいギタースタイルに注目せよ!

リズムの帝王再び！

drumMania 2ndMIX™

「ビーマニの2ndMIXにハズレなし」の定説どおり（？）、期待を裏切らない完成度だ！

Text はまー　協力：machine

ドラムマニア基礎知識

前作『ドラムマニア』は、YAMAHA製のサイレントドラムパッドを採用した本格的な叩き心地と、バリエーション豊かでかつ高クオリティの楽曲群、さらに『ギターフリークス2ndMIX』との通信によるセッションモードなどで、高い人気を誇った逸品。そして今、満を持して発売されたのが『ドラムマニア 2ndMIX（以下ドラム2nd）』だ。

ドラム2ndの特徴と言えば、やはり圧倒的なボリュームの新曲群。前作の25曲（前セッション限定5曲含む）に新曲24曲を加え、さらに隠し曲も……。モードや曲のセレクト画面で迷わないよう、次ページの曲リストで予習しておく必要があるかも!?

ゲームルールについて

『ドラム2nd』のゲームシステムは、前作からほとんど変更なし。前作やコンシューマ版をやり込んでいる人は、すんなりプレイできるだろう。

1. モードセレクト

ゲームモードは、前作までのものに『EASY』が加わった。これは全2ステージでゲームオーバーが無い、言わば練習用のモード。EASY用には10曲が用意されており、難易度はNORMALと同じだが、途中でゲージが無くなっても最後まで演奏でき、合計2曲のプレイが保証されている。プラクティスは終わったが、1ステージ目からゲームオーバーになるのは怖い」という人には、まさにうってつけのモードだ。



新たに追加された「EASYモード」。初プレイでも、これで揉まれたほうが上達早い!?

このほかは『NORMAL』『REAL』『EXPERT REAL』と前作どおり。EXPERT REALは最初選ぶことができないような気がするが、右セレクトボタンまたはRタムを数回押してやれば画面がスクロールして選択可能になる。



EX.REALはココにあります。ヤケド注意！

ちなみに、モードによっては対応していない曲もいくつかあるのは前作と同じ。曲リストで「－」になっているものはそのモードでは選べないので、事前にチェックしておこう。

2. 曲セレクト

ステージごとに曲を選び、全3ステージをクリアしていくのは前作と同じ。今回は最初から全曲選択可能。しかも、何回でも同じ曲を選べる。前作（セッション含む）で遊ぶことのできた曲は緑、ドラム2ndで収録された新曲は黄色で表示されているので、あまり悩まずに目的の曲を探し出せるはずだ。

また、ここでは譜面スクロールのスピード調節もできる。フットペダルを素早く2回踏むごとにスピードが変更されるので、曲ごとにやりやすい間隔にしていこう。



中央下に小さく表示されているのが譜面スピード。メドレーは1曲（初回選択）オンリーだ。

3. 演奏

曲が始まったら、上から降りてくるオブジェがラインにかかる瞬間に合わせ、タイミングよくそれぞれのパッド（フットペダル）を叩いていく。『Perfect』『Great』『Good』ならゲージが増え、『Bad』『Miss』なら失敗で、ゲージが減少。ゲージが完全に無くなって枠が点滅し、さらにミスをすると、曲の途中でもゲームオーバー。そうならないように最後まで演奏できればクリアとなる。いきなり難易度の高い曲を選んでも数秒と持たずにゲームオーバーになっ

ゲー事典　ドラム2ndでは、グルーヴゲージの位置が右下（横）から左（縦）に変更された。前作ではややアニメーションにかぶっていたので、これで見やすくなったかな!?

ドラムマニア2ndMIX 曲リスト

タイトル	難易度 EASY	NORMAL	REAL	EX.REAL	BPM
春~SPRING~	1	1	3	7	176
LOVE AFFAIR	2	2	4	5	134
SUNNY DAY SUNDAY	2	2	4	6	170
ON OUR WAY	1	1	3	6	128
I'LL REMEMBER YOU	-	2	-	4	190
EYES OF KIDS	1	1	3	-	105
I THINK ABOUT YOU	-	1	5	-	117
ONION MAN	2	2	4	-	113
CUTIE PIE	2	2	5	-	106
GOOD TIMES		3	-	-	103
I ONLY WANT TO BE WITH YOU	2	2	4	-	132
VIRTUAL INSANITY	1	1	4	-	92
HELPLESS	-	3	4	5	140
ANARCHY IN THE UK	-	3	-	6	132
SKA SKA NO.1	3	3	5	-	140
BODY OPERATION	-	4	-	6	115
WHEN I DREAM OF YOU	-	4	-	-	64
P.P.R.	-	3	5	7	178
BREAK OUT	-	4	5	8	110
HAPPY MAN	-	3	7	10	180
HYPNOTICA	-	4	-	7	135
THE ADVENTURES	-	4	6	-	180
ULTIMATE POWER	-	4	-	11	172
RIVER CROSSIN'	-	3	7	-	145
バンビーナ	-	4	6	11	267
MONDO STREET	-	3	5	9	180
MIDNIGHT SPECIAL	-	4	6	8	[illegible]
MR. MACHINE	-	4	6	8	195
ACROSS THE NIGHTMARE	-	5	-	[illegible]	300
WANNA BE YOUR BOY	-	5	8	10	166
JET WORLD	-	4	7	10	276
COSMIC COWGIRL	-	5	8	10	145
HOLIDAY	-	-	3	5	115
SUNNY SIDE STREET	-	-	4	-	120
LOOK AT ME	-	-	[illegible]	-	120
DOUBLE ORBIT	-	-	5	7	200
USED CARS	-	-	5	7	165
CRUNKHY NUTS	-	-	6	-	130
CLASSIC PARTY	-	-	6	9	?
LOUD!	-	-	5	8	240
HEAVEN IS A '57 METALLIC GRAY	-	-	5	7	190
ROAD FOR THUNDER	-	-	6	9	207
STOP SPINNING ME IN CIRCLES	-	-	7	9	?
PRIMAL SOUL	-	-	6	8	124
IMPLANTATION	-	-	8	9	145
DEPEND ON ME	-	-	8	-	135
WAZA	-	-	8	10	140
CENTAUR	-	-	-	10	140
D.M. "POWERFUL" MIX	-	-	-	10	?

オススメ曲紹介！

●春~Spring~
ヒステリックブルーの人気曲。個人的にイチ押し（笑）。難易度はどのモードでもそこそこで、入門用としても最適。初心者でも安心してプレイできる。

●P.P.R.
イントロが印象的な、ノリの良いパンクロック。叩いていて非常に楽しい爽快な曲になっている。

●MONDO STREET
ボサノバチックな曲。ドラムマニアでは数少ない、オシャレでスタイリッシュなナンバーだ。

●COSMIC COWGIRL
ポスト「HAPPY MAN」と言っても差し支えない。まさにドラムマニア（&ギターフリークス）を代表するノリノリなテクノロックナンバー。譜面的な難度もそれなりに高く、挑戦意欲を煽ってくれる。

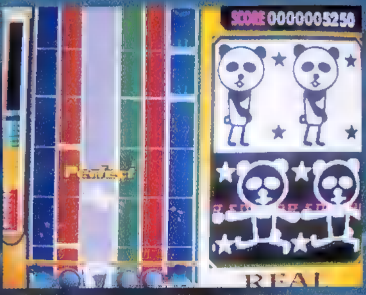
●CLASSIC PARTY
一度は耳にしたことがある、有名クラシック数曲のメドレーアレンジ。途中でスイングのリズムになったりと変化が激しい。最後はかなり難しいかも……。

●IMPLANTATION
トランステクノ的な異色ナンバー。けっこう変則的な譜面が所々あって楽しめ。

●CENTAUR
「WAZA」を彷彿とさせる、おしゃれでカッコいいフュージョン。しかし（やはり？）始めから非常に難易度の高い譜面になっていて、クリアはかなり困難だろう。



ギター3rd&ドラム2ndのシンボル曲とも言える「SPACE COWGIRL（REAL)」。絶対できるようになりたい！



「春~SPRING~（REAL)」。難易度はそこそこ、曲もやはりイイ感じ。



かなり難しいEX.REAL！初見でこなせれば[illegible]職以上!?



人気が出ること必至の「バンビーナ」。ノリの良さは天下一品！



「IMPLANTATION（EX.REAL)」。トランス風味の打ち込み曲をドラムで叩く！

てしまうので、できる範囲から少しずつ練習してステップアップしていくのが無難というか、正しい遊び方だろう。
なおドラム2ndでは、演奏中でも譜面スクロールのスピード調節ができるようになっている。やり方は、決定ボタンを押しながら左or右セレクトボタン。『いざ始めてみたら早すぎた（遅すぎた）』という時は、これで変更することができる。

感想とか……

軽く触ってみた感じでは、「微妙に難しいかも」といったところ。前作では「お手本」的な曲が多かったが、ドラム2ndでは（良い意味で）曲と譜面の独自の楽しさを追求している面があるので、こう感じるのかもしれない。だが、この「微妙」な部分は、きっと「やり応え」となってプレイヤーを楽しませてくれるはずだ。

ゲー事典 曲の並び順は「新曲（簡単）→前作（簡単）→新曲（難）→前作（難）……」となっているようだ。
ちなみに、前作と違って全曲が1画面に表示されないので、目的の曲を探す時は順に画面をスクロールさせていくしかない。最初は上から順にプレイしていくのが堅いか？

GUITAR FREAKS 3rd MIX

Textt : Jurio

ギタフリシリーズもついに3作目。今回もなつかしのロックナンバーや有名音楽を中心に、個性あふれる新曲が数多く収録されているぞ！

おなじみのシステムに新要素も加わり更にグレードアップ！

もうすでにギターシミュレーションゲームとしてすっかり定着したギタフリだが……、「JOHNNY B.GOODE」「HIGHWAY STAR」「SMOKE ON THE WATER」など、誰もが一度は耳にしたことがあるおなじみの曲や、オリジナルの新曲が多数追加された。また前作ではドラムマニアとのセッションプレイでしか演奏できなかった曲などが、単独でプレイできるなどの嬉しい配慮もあるぞ。

★まずはゲームシステムについておさらい★

ギタフリシリーズも本作で4作目となるが、おなじみのゲームシステムなどをおさらいしておこう。

赤、緑、青に色分けされた3種類のオブジェが左、中央、右の3ラインに別れて流れてくる。これはギターのネック部分にあるR、G、Bネックボタンに対応していて、ノートがラインの上を通過する瞬間に合せて演奏（ボタンを押しながらピックを弾くように）すればOK。このギターフリークスのプレイ感覚は他のビーマニと大きく違うので注意しよう。

例えば、赤のオブジェが流れてきたらRボタンをただ押せばいいというわけではなく、押しっぱなしにしたままでピッキングレバーを入力しなくてはならないということだ。このときチンとネックボタンが押されていなかったり、余計なボタンまで一緒に押してしまっているとミスになってしまうので注意しよう。曲が終わるまでゲージが残っていればクリア、ゲージが無くなってしまうとゲームの途中でも終了してしまうのは従来通りだ。

もう一つギターフリークス独特のシステムが存在している。R、G、Bの3種類のバーに加え、その右側にギターのマークが流れてくることとある。これはWailing Bonusといって、それが通過した時にギターを立てておけば……なんと！ そのときに繋げていたコンボ数×300のボーナスがつくという嬉しいものなのだ。今作では今までより出現率が高くなっているので、一気に点数を稼ぎつつ、クールに決めろ！

★充実のモードは全部で4つ★

今作では、前作までのプラクティスモード、ノーマルモード、エキスパートモードに加え、新たにボーナストラックモードが追加されているぞ。

★プラクティスモード

全2曲でゲージの減り具合も少なめに設定されているので、初心者は安心のモードだ。ギタフリシリーズをやったことない人はまずここから始めてみよう。

★ノーマルモード

全3曲設定で比較的お手軽な曲を中心に構成されている。また、今までと同じく3面をクリアするまでに一定の条件を満たしていればエキストラステージが出現し、もう一曲余分に遊ぶことができる。

★エキスパートモード

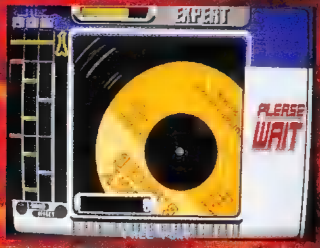
こちらはノーマルモードにも入った曲のシーケンスの譜を難しくしたものや、難易度の高いエキスパート専用曲などで構成されている上級者向けのモードだ。ノーマルモードで物足りなくなったら是非とも挑戦してほしい。また、ノーマルモード同様にエキストラステージが用意されている。シリーズを通してやりこんでいる人はいきなりこのモードから始めても問題ないかもしれない。

★ボーナストラックモード

新たに追加されたモード。前作までで人気の高かった曲をリミックスしたロングバージョンや、休みなく3曲を続けて演奏するメドレーなどが多数用意されている。実際やってみると……これが見た目より結構ハード。だが、より本物のライブに近い気分でプレイでき、盛り上がる事は間違いない。3曲分のオブジェが続けて流れてくるので、1000を超えるコンボをつなぐことも夢ではないかも!?

今回の目玉！ ベースパート追加

今作からなんとギターパートに加えベースパートでの演奏が可能になったぞ！ やり方はいたって簡単、曲選択画面でベース対応曲にカーソルを合せてエフェクターのツマミを回してやればOK。これで画面横のギターマークがベースマークに変わるはずだ。ベースパートの[illegible]とは比較的少なく、お手軽な難易度に設定されているので、難しくて手が出ないけどプレイしたい！ なんて曲もあったらベースパートで[illegible]するのもおすすめ。また2Pプレイ[illegible]ギターとベースを[illegible]、もう一人加えてドラ[illegible]ションなんかをやれ[illegible]はもう完全にライブ状態!?



基本的に3種類しかないから慣れれば他のビーマニシリーズよりやさしいはず!?



ボーナストラックモードをやらないで何をやる？やるしかないでしょう！



[illegible]



曲名[illegible]にあるマーク[illegible]あと[illegible]

ゲー事典 今回も期待通りシーケンスの難易度が高いものに変化するエクストリームやエクストリームプラスモードなどが存在する。これはボーナストラックモードとの併用も可能で、たとえばこのモードで「JET WORLD Long ver.」なんかをプレイすると最初から最後までエクストリームの譜面で演奏、なんてことになる。ファンにとってはたまらないことは間違いないか!?

ギターフリークス3rdMIXデフォルト新曲リスト

ノーマルモード曲リスト

曲名	BPM	難易度	BASS対応曲	曲名	BPM	難易度	BASS対応曲
WAY TO GO	125	1	○	GET IT ON	124	4	○
YOU CAN' T HURRY LOVE	166	2	○	MIDNIGHT SPECIAL	?	4	○
ON OUR WAY	128	2	○	HELPLESS	140	4	○
SMOKE ON THE WATER	115	3	○	HIGHWAY STAR	170	5	
A HAND TO HOLD	112	3	○	USED CARS	165	5	
P.P.R.	178	4	○	LOVE THIS FEELIN'	185	5	
NAN QUEEN	175	4	○	MOVE OVER	132	6	○

エキスパートモード曲リスト

曲名	BPM	難易度	BASS対応曲	曲名	BPM	難易度	BASS対応曲
TWILIGHT MOON	85	4	○	MICKEY' S BOOGIE	90	6	
POWER DUNKER 2000X	100	4		STOP SPNNING ME IN CIRCLES	?	7	○
AFICION	104	5		PRIMAL SOUL	124	8	
P.P.R	178	5	○	ERASER ENGINE	177	8	
LOUD!!	240	5	○	BREAK OUT	110	8	○
JOHNNY B.GOODE	166	5	○	COSMIC COWGIRL	145	8	○
STILL OF THE NIGHT	101	6	○	CLASSIC PARTY	?	8	○

ボーナストラックモード曲リスト

曲名	BPM	難易度	曲紹介
FIRE LONG.ver	184	5	比較的新しい譜面を中心に構成されていて、斬新な仕上がりになっている。難易度もやさしめに作られている
HAPPY LUCKY BOY	?	6	HAPPY MAN→WANNA BE YOUR BOY→LUCKY STAFF [illegible] 前作 [illegible] 人気曲で構成されたメドレーだ
JET WORLD LONG.ver	276	6	前作でも好評だったJET WORLDのロングバージョン。おすすめの [illegible] 曲だ。[illegible] 願わくばこれでセッションしたかった(私的)
LA RIDER LONG.ver	172	8	EXの譜面から間奏が入りエクストリーム [illegible] 譜面へ [illegible] 後半はかなりハードな仕上がりになっている
THICK AND FAST	?	8	SHAKE IT UP→ESCAPE→ECLIRSEのメドレー [illegible] つらないように注意しましょう(笑)
1175	?	8	P.P.R→COSMIC COWGIRL→SAY WHAT [illegible] すごいメドレーだ。耐久力がものを言う!?

いつでもライブ! Let's Session!

GUITARFREAKS 3rdMIX / drumMania 2ndMIX

セッション対応曲は

- ON OUR WAY
- P.P.R.
- MIDNIGHT SPECIAL
- HELPLESS
- USED CARS
- STOP SPINNING ME IN CIRCLES
- PRIMAL SOUL
- BREAK OUT
- COSMIC COWGIRL
- WANNA BE YOUR BOY
- CUTIE PIE
- SKA SKA NO.1
- I THINK ABOUT YOU
- HOLIDAY
- HAPPY MAN
- BODY OPERATION
- HEAVEN IS A '57 METALLIC GRAY
- MR. MACHINE
- THE ADVENTURES
- JET WORLD
- ULTIMATE POWER
- ACROSS THE NIGHTMARE
- HYPNOTICA

全部で23曲！

バンドの組み方

「ギターフリークス」と「ドラムマニア」がセットで入っているお店では、大抵「通信機能」が搭載されている。これは、同じ曲をギターとドラムで同時に演奏できちゃうという、かなりイカしたシステムなのだ！

具体的なセッションのやり方だが、まずは「通信機能」に対応しているかを確認（まれに、隣り同士に置いてあっても通信じゃないお店もあるので注意）。

次に、両方ともプレイしていない状態になったらコインを入れ、片方がスタートボタンを押す。「セッション待機中」の画面になったら、もう片方もスタートボタンを押し、セッションに参加しよう。

気をつけなければならないのが、片方が1人用でプレイしている最中は、もう片方から途中参加することはできないということ。セッションで遊ぶために待つ場合は、後ろに並んでいる人にその旨を伝えておくといいかも。

ライブ完遂への道！

セッションモードにおけるゲームシステムは、「全3曲の共通ゲージ、途中終了あり」という形になっている。3曲まるまる演奏できれば3曲遊ぶことができるが、慣れていないと1曲目が始まった直後にゲームオーバー、ということも少なくない。セッションメンバーのウデと相談しつつ、最初は簡単な曲で感じを掴んでいこう。

セッションのキーとなる「共通ゲージ」システムだが、これは読んで字の如く、1本のゲージを2(3)人で共有するというもの。例えば、ドラムがうまくいかずにゲージを減らしたとしても、そのぶんをギターが増やせば、総合的にはプラスマイナスゼロにできる。ただ、メンバーが全員ミスをすると、通常プレイの2(3)倍の勢いでゲージが減るということでもあるので、「難しい曲もみんなでやれば……」というわけではない。

とはいえ、今回は機種ごとに難易度を変更できるようになっているので(!)、例えば「ドラム上級者&ギター初心者」でも、ドラムはエキスパート譜面、ギターはノーマル譜面という感じで、それぞれのレベルに合わせて楽しむことができるぞ。

もちろんベースモードに対応した、ドラム+ギター+ベース用の曲も一部あるぞ。



ドラムがビート[illegible]刻み、ベー[illegible]ルーヴ[illegible]つくり、ギター[illegible]みんなで「曲をつくれ」！

ゲー事典 ギター3rdにはメドレーやロングバージョンがあったのでちょっと期待してたんだけど、やっぱり(現時点では)これらのセッションは確認できず。JETロングなら、1曲で600円投資も惜しくないんだが[illegible]（笑）。

ご要望に応えて、キャラクター特集やってみました!

pop'n music 4™

ポッパーズ必見！　今回のポップンページは、ゲームを彩るキャラクターたちに焦点を当てて大紹介！　とりあえず、「4」の新曲組+αのプロフィールを公開しちゃうぞう。

Text：田渕健康



3で結成された「ダンス3人娘」は4になっても絶好調！　今回は特設スタジオでのダンスを披露してくれるぞ。

PLAYER CHARACTER

AYA（アヤ）

出身地：日本
趣味：ダンス、バスケ
すきなもの：野菜ジュース
きらいなもの：掃除、自宅前の急な坂道

テレビ番組の出演で世界的に有名になったアヤ。でも忙しい生活はイヤなんだって。趣味の時間を大切にしているらしいよ。

ドゥーアップ

Mary（マリィ）

出身地：日本
趣味：ダンス
すきなもの：すあま。あとはヒ・ミ・ツ。
きらいなもの：クモ。足がイヤ！

今回はダンス番組内で好評のダンスを披露するから応援よろしくね！

ナイトアウト

Judy（ジュディ）

出身地：アメリカ
趣味：インラインスケート
すきなもの：パスタ、スシ、身体を動かすこと
きらいなもの：ウメボシ。アレはちょっとね。

マリィ、アヤと3人で出演中の番組「Poppers☆lounge」が大好評。歌に踊りに全力投球だよっ！



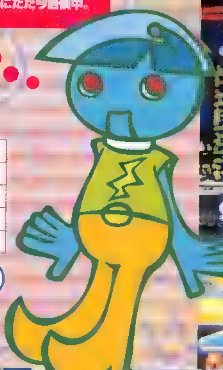
キャラセレの際に「カラーチェンジ」をすることで、衣装の一部を変えることもできちゃうぞ。

ディスコガールズ

Yuki（ユキ）

出身地：日本
趣味：TV鑑賞、化粧品収集
すきなもの：タレント、有名人
きらいなもの：変な髪型の服

ますます流行りの素人オーディション番組で見事にデビューした女の子。負けず嫌いな頑張り屋。



PAL（パル）

出身地：宇宙　趣味：宇宙平和
すきなもの：宇宙平和、ヒーロー
きらいなもの：悪人、サイバーのわがまま

宇宙からやってきた正義の味方。宇宙船が故障して不時着した時に出会ったサイバーの家にただ今居候中。

テクノのビートに乗って宇宙の平和を守るのが彼の使命だ。ツノ？から出すビームは「いい人光線」らしいぞ。

アナログテクノ



Nyami（ニャミ）

出身地：日本
趣味：おしゃべり
すきなもの：ジェットコースター、ダーリン
きらいなもの：コーヒーカップ。酔っちゃうんだって。

PLAYER CHARACTER

いつも元気なポップンのマスコット。衣装も新調（笑）して、今回も実にいろ～んな表情を見せてくれるぞ！

PLAYER CHARACTER

Mimi（ミミ）

出身地：日本
趣味：おしゃべり
すきなもの：うさぎグッズ
きらいなもの：トマトジュース

最近、ニャミちゃんと一緒にスポーツを始めたらしいよ。お揃いのユニフォームまで作ってやる気満々！

NK2000（NK2000）

出身地：日本
趣味：家族旅行
すきなもの：家族
きらいなもの：多忙な生活

高級バーの歌姫。お客さんの人生相談にも乗ってあげる心優しい彼女の歌声はシットリと心に染みる。



RIE♥chan（リエちゃん）

出身地：日本
趣味：スクーターに乗ってお店めぐり。ギター
すきなもの：チーズケーキ、かわいい洋服
きらいなもの：なんにもないよ。

今回のリエとさなえちゃんの衣装はマイブームバンド「ナチュラルベア」をテーマに作ってみたんだよ。

コケティッシュ

SANAE♥chan（さなえちゃん）

出身地：日本
趣味：ギター、歌うこと
すきなもの：マイギターシロちゃん！
きらいなもの：邪魔をする人が苦手かな。

リエちゃんがまた新しい衣装を作ってくれたの。お気に入りのベレー帽にもピッタリで嬉しいな。

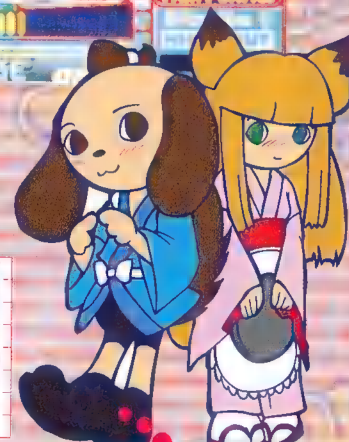
人気のコンビも衣装変えして再登場。セーラーカラーがとてもオシャレに決まってるネっ。

アンビエント



カヨウハウス

ポップンシリーズには珍しい、アダルティな雰囲気を漂わせた彼女。モデルは「カヨウハウス」を実際に歌っているアーティストさんらしいよ。



Taro&Okon（タロウ&おコン）

出身地：OEDO星
趣味：長屋の子供と遊ぶこと（タロウ）
家事（おコン）
すきなもの：だんご、かき氷。おコンちゃんの店が一番！（タロウ）
タ……ローちゃ…ん（おコン）
きらいなもの：たまねぎ

ラブラブ街道まっしぐら！　最近のデートはOEDO星で今流行りの「KARAOKE箱」に行くみたい。

カラオケ

「2」でデビューした人気者、S.8.タローがおコンちゃんと一緒に帰ってきた！　プレイ中のリアクションもらぶらぶで、見てるこっちが照れちゃいそう？

BEAT MAXIMUM



パワーフォーク2

アッシュ
Ash

出身地：メルヘン王国
趣味：料理
すきなもの：散歩
きらいなもの：礼儀知らず、ドッグフード、たまねぎ

アルバム作りのために連日徹夜しているメンバーのたちの健康管理に余念がない。彼は今回も最強の曲を引っさげての登場だ!



ポップン世界の最強(?)バンド「Deuil」の二人が帰ってきた! ユーリ様はお召し物を変えられて再登場! でも、彼らのほかにも「Deuil」のメンバーが隠れているらしいんだけど……?

ヴィジュアル2

ユーリ
Yuli

出身地：メルヘン王国
趣味：バンド活動
すきなもの：月夜の散歩
きらいなもの：退屈、日光。日焼けしちゃうのがイヤなんだってさ。

『Deuil』という名のバンドグループのメンバー。ライブツアーも無事終了し、今度はアルバム作りをしているんだとか。



ついに出揃った三姉妹。末っ子のエルはハイテンションのスーパーユーロで登場だ!

スーパーユーロ

エル
Elle

出身地：フランス
趣味：絵画、日記、ダイエット
すきなもの：ダンス、姉さんたち
きらいなもの：カロリーの高い食べ物

シャメルとココの妹。外国で絵画の勉強をしていたけど、今ではアパート探しをしながらシャメルの所にいるみたい。



オキナワ

オキナワの雄大なリズムで舞い踊るマユミさんのパフォーマンスは必見。麗しい素顔も垣間見れるぞ。

マユミ
Mayumi

出身地：日本
趣味：民謡、舞踊、料理
すきなもの：沖縄の海
きらいなもの：ヘビ、飛行機

郷土をこよなく愛する彼女。練習もそっちのけで、民謡や舞踊の稽古に明け暮れているんだって。

出身地：日本
趣味：作曲、レジャーランドで遊ぶこと
すきなもの：うちで飼ってる犬、ネズミグッズ
きらいなもの：身長の話

ポップン界の人気ミュージシャン。今回はソロ活動での参加だよ!

Ice
アイス

フューチャー



何か身長縮んで……いや、なんでも（笑）。今回は相棒（?）のタイマーも応援に駆けつけてくれるぞ!



パッション

ポップン界の重鎮、キングがイメチェンして登場だ。今までのアメリカ丸出し衣装から、ちょっぴりハイソサエティなスーツに路線変更してます。

ザ・キング
the KING

出身地：アメリカ
趣味：アメフト観賞、自分のステージデザイン
すきなもの：ファンのみんな
きらいなもの：日本でマリィに食べさせられた納豆。

ポップンパーティ用に新調した衣装でみんなもびっくり? 曲も新しいジャンルに挑戦してみたんだって。



ジュン&シンゴ
Jun&Shingo

出身地：日本
趣味：歌うこと
すきなもの：音楽
きらいなもの：絡んでくる酔っ払い……?（シンゴ）ルールを守らないストリートミュージシャン（ジュン）。

週3回、街角でストリートライブをやってるんだって。毎週聴きにきてくれる女の子もいるくらい一部では人気なんだけど……メジャーデビューはいつの日か?

ティーンフォーク

ストリート発のティーンソングには、青春の主張が込められまくり。ジュン&シンゴの前向きコンビの今後に期待だね!

Poet
ポエット

出身地：ホワイトランド
趣味：お空のお散歩、ラッパの演奏
すきなもの：ママ、鳥の一家
きらいなもの：水泳

天使は心と能力が成長すると体も成長するんだって! ポエットもちょっぴりお姉さんになれたみたい。でも水泳の方は……。



フレンドリー

天使のポエットがさらに可愛くなって再登場。苦手な水泳を頑張ろうとしてますが、どーなることやら。

アメリカの人気アニメ「Toon Mania」が大好きなヘンリー君。え? そんなアニメ知らない? ヤバイよ、それ。

カートゥーン



ヘンリー
Henry

出身地：ホワイトランド
趣味：遊ぶこと
すきなもの：お父さまとお母さま。楽しいこと。お菓子
きらいなもの：ホームシック

ホワイトランドの王子さま。ライオンのシンバルとともに世界中の楽しいことを求めて大冒険! でもすぐ淋しくなってお城に帰っちゃうんだって。

ビーマニファン必見！　今月も君のハートを熱くする、珠玉のアイテムがガッシと勢ぞろいDA！

ビートマニアハイパーインフォメーション

Play Station

Dance Dance Revolution 3rd MIX

ゲームセンターで大絶賛稼動中の「Dance Dance Revolution 3rd MIX」が、ついに皆様のご家庭にやって来る!

アーケードのクオリティそのままの楽しさはもちろんのこと、家庭用ならではの新要素もてんこ盛り！

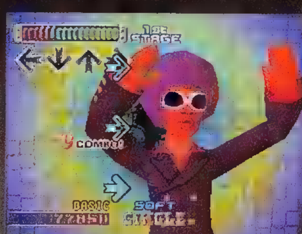
中でも特徴的なのは「ダイエットモード」というオリジナルモードの追加だ！

消費カロリーやプレイ時間などを設定して、踊りながらダイエットが出来ちまうというからこりゃいい塩梅。

フィットネスクラブで有名な（株）ピープルと共同で開発されたこの「ダイエットモード」を使えば、今年の夏までには引き締まったボディをゲットできるかも!?

機種/Play Station/Play Station2
発売日/2000年6月1日予定
価格/オープン価格
仕様/DDR専用コントローラー対応
デュアルショック対応（振動のみ）

収録されている曲は50曲以上!!　こりゃ一晩じゃ踊り尽くせないこと必至！





今、ヒソカにビーマニポケットが熱い！

ビーマニポケット　ハローキティ

ども、田渕健康です。今回、私がビーマニインフォメーションコーナーをお読みの皆さんに、自信を持ってお勧めしたい商品は、この『ビーマニポケット ハローキティ』であります。

「おいおい、手前ェがキティちゃんて柄かよコラ!!　ジョークにしても度が過ぎるぞ」と激憤なさるのも無理はないと思いますが、まぁ冷静に。かく言う私もこの商品の紹介原稿を書く前は『ちょっとこ洒落た普通の携帯ゲーム機でしょ?』などと思いっきり油断していたのであります。

しかし！　編集部に送られてきたサンプルをプレイした瞬間、私の抱いていた感慨はいともたやすく打ち砕かれ、ビーマニポケットを手にして腰を抜かすハメになったというのは周知のとおり。

つーか、コレ、マジで音いいです。携帯ゲーム機でココまで高クオリティの音を出せるのは、はっきりいって驚きなのれーす。音色が「SCC」（コナミが過去に開発した音源チップ）を髣髴させるというか、限られた音源の中で試行錯誤して曲を作ってるのが凄いというか嬉しくなってくるというか、「ディスクシステム&MSX時代のコナミミュージック」が好きな人は、買って損は無いです。絶対感動するっす。

もちろん、キティちゃん好きの女の子やビーマニファンにも充分楽しめる一品となっております。特製の「キティちゃんヘッドフォン」も付いて、何かとお得な『ビーマニポケット　ハローキティ』。

ご贈答や行楽のお供にもお勧めだと言えよう。

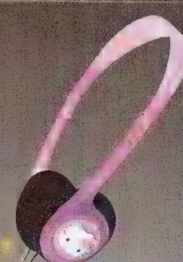


5月18日発売
¥3,200円（税抜き）

収録曲
「つつみ込むように」
「ガタメキラ」
「shake」
「a walk in the park」
「BE TOGETHER」
「LOVEマシーン」
「春～spring～」



アルカデ編集部一の荒みきった心を持つ男、マジンですら、ビーマニポケットのおかげでハートフルな気持ちに！



最近はハイスピードなどに複雑なコマンドが要らず、イイ感じですね。

BEMANI シークレットコマンド道場

ポップンミュージック4

※以下、すべてクレジット投入後のタイトル画面で入力。

●ランダム
・両方の白を押しながら赤で決定。

●ヒドゥン
・両方の黄色を押しながら赤で決定。

●ミラー
・両方の緑色を押しながら赤で決定。

●ハイスピード
・両方の青色を押しながら赤で決定。

※これらのコマンドは、すべて組み合わせることが可能

攻略特集

CONTENTS

ゲームに慣れ親しむ入門編の初級。ステップアップと技術応用の中級。さらに究極を追求する上級……。
より深い階層に進むほど、攻略内容も濃く、深くなっていく、
次なるステップを目指すために、まずはページをめくろう。

Amusement Knowledge Chapter

プレイ方法から覚えよう!!

今回の攻略特集のスタートは『スターウォーズ：レーサーアーケード』。いよいよ発売直前！　初級コースの簡単なアドバイスとデフォルト機体2機の紹介だ。記事内で報じているジョイポリスでのイベント会場に設置されていたゲームでは、隠し機体も使用できるようになっていたことに気付いた人いる？　次は『セガ マリンフィッシング』。これからシーズン本番のルアーフィッシング。今月はデフォルトステージ＋最終面の、有効テクニックとオススメのリグ＆メソッドを紹介。高得点の対象魚も、釣りにくいレアな魚も、これを読めばゲット間違いなし!!　初級編最後は『Mr.DRILLER』。工事現場で働くケンジ君は大先輩のゲンさんに連れられ、ある日ふらりとゲームセンターに立ち寄ります。そこでケンジ君は運命的な出会いをするのですが……。今号は、まったくの初心者向けに、ドリラーのテクニックを紹介。



Strategic Accelerator

多くの技を駆使して上達しよう!!

『電車でGO！』シリーズも今作で3作目。今号の攻略では計器類の見方や基本操作、そして発進から停車までを解説していく。これさえ読めば、今までマスコンに触ったことがないというアナタでも電車が動かせるようになるぞ！　シミュレーターとして円熟味を増した最新作にぜひ触れてみよう。さて、今回の攻略特集で最大ページ数を誇る、今対戦人気絶好調の『マーヴル VS. カプコン2』からは、続々登場の隠しキャラクター18人の対戦攻略に加え、スナップバック＆ヴァリアブルアシスト最新事情、ライター使用チームによる3on3攻略など、チームバトルならではの攻略も合わせてお届け。ゲーセンで、ネットで、対戦に燃えろ！



Enhanced Struggle Tactics

究極のテクニックを追及しよう!!

アルカディア史上に残る長丁場になった『ストライダー飛竜2』も、今回で最終回。最終ミッションを完遂する！　グランドマスターそして、真の敵を……倒す！『アクアラッシュ』は超難関コースを攻略！　今回は上級コースの8～12面のMAPを一挙公開。このマップを手に、全面クリアを狙え!!　スコアラーに気になるニュースもあるぞ。『DEAD OR ALIVE 2 MILLENNIUM』は、しゃがみPがクリティカルヒットした後の確定技を紹介。タッグコンボ記事は「直浮かし」について。タッグチーム攻略はゲン・フー／エレナだ。最後は攻略最終回となる『餓狼』。対戦ダイヤグラムを基本としたワンポイント情報を掲載。各キャラの強さと弱点が、ついに明らかになるぞ！





いよいよ発売になる期待の新作！ ビデオも発売でおもしろさ倍増！

STAR WARS RACER ARCADE

スターウォーズエピソードⅠで展開されるポッドレースをそのまま再現したこのゲームは、操作性が非常に斬新であることが魅力の一つ。今までにない操作感覚がプレイヤーの心を満たすことは間違いないだろう。また、最初に選べるキャラクターはアナキンとセブルバだけだが、他のレーサーも使えることになるのは間違いないので、楽しみに待っていよう！

TEXT：SHO

初級コース TATOOINE BANTHA TRACKS



Point 1 渓谷入り口



初級コース最初の注意ポイントは、せまい渓谷の入り口だ。入り口に突入する前は広大な平地になっているので、視認しながら、うまく軸線上に機体を持っていけるように微調整する必要がある。また、周りに敵レーサーがいる場合には素直に減速して道を譲り、壁に激突することだけは避けるようにしよう。

Point 2 渓谷内の急カーブ



渓谷に突入した後、初級コース最大の急カーブが待ち受けている。狭い場所でのカーブなので、壁にぶつからないよう細心の注意を図ろう。うまく曲がれば、ノーブレーキで抜けることができるが、始めのうちは素直にブレーキを使ってコースマップを把握しよう。

Point 3 連続ブリッジ

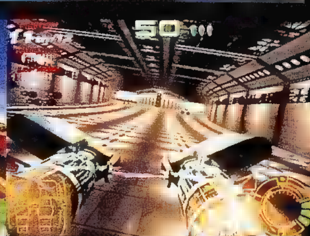


初級ステージ最大の難所となるのが、終盤の連続ブリッジだ。非常に狭いブリッジを高速でくぐって行かなければならないので、微妙なハンドルさばきが必要不可欠。ブリッジの配列は左にカーブするようになっているので、その配置をしっかり覚えよう。

中級コース ETTI IV SMUGGLER'S COVE





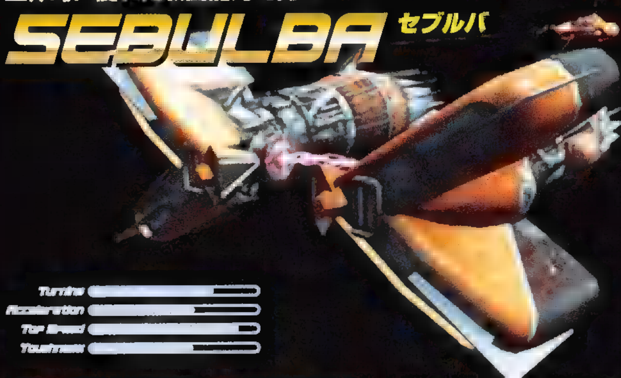




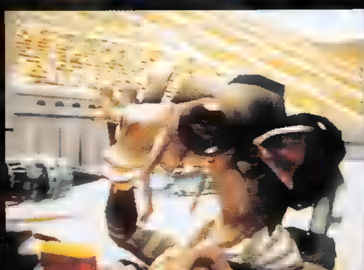
中級コースも軽く紹介しておこう。分岐地点やヘアピンカーブなどの特徴が挙げられるが、なんと言っても印象的なのは美しい水面上を走り抜けるシーンがあるということ。タトゥイーンよりも色鮮やかなこのコース、是非とも楽しんでほしい。

ゲー事典 待望のビデオが発売されたこともあって、大いに盛り上がりを見せるスターウォーズ。中でもポッドレースのシーンは手に汗握る緊張の数々！ 800kmを超える超スピードは見ていて気分爽快だ。巨大なジェットエンジンに牽引された小さな操縦席を持つポッドレーサーの構造は古代の二頭の馬が引く戦車を思わせ、かつての名作「ベンハー」を思わせる。

全体的に優れた戦闘能力を持つ
SEBULBA セブルバ







戦闘能力が非常に高いセブルバ。多少の接触ではびくともしない頼もしい機体。

モス・エスパで最高のポッドレースパイロット。奇妙な体だが、器用な足を使って操縦をする。レースを勝つこと以上に他のレーサーが事故死するのを見るのが楽しみという冷酷なエイリアン。チャンピオンであるセブルバの機体は素晴らしい能力を持っている。性能ゲージを見てもわかるとおり、すべての能力が高く設定されている。唯一トップスピードがアナキンと比べて若干劣っているが、その分加速性能がそれを補っている。また、機体耐久性能も高く、接触しても弾かれることはなく逆に相手をはじき飛ばすぐらいだ。そんなセブルバの機体も、旋回能力だけは劣っており、コーナーが連続しているコースは減速せざるをえないのが現状。スピードを殺さないようにコーナーをパスしていきたい。

バランスのいい優れた機体
ANAKIN SKYWALKER アナキン・スカイウォーカー







旋回性能が優れ、各コーナーは曲がりやすい。扱いやすい機体だ。

奴隷の身ではあるが、モス・エスパ(ポッドレースが行なわれる惑星)では、「エイリアンに対してポッドレーサーを飛ばせる唯一の人間」として、評判の高い少年、アナキン・スカイウォーカー。そのアナキンが自ら制作を担当したアナキンの機体は、非常にバランスよくて操縦しやすいという点が最大の長所。旋回性能、トップスピード、ブレーキ性能は特に優れている。しいていえば、加速性能が若干低いが、さほど気にはならない程度だ。ただ、性能ゲージを見てもらえば分かると思うが、機体耐性だけは非常に低い。これは、敵と接触したときに、弾かれやすいことを意味し、スピードが一気に下がってしまうのだ。よって敵との接触や、壁への接触は極力避けて走ることが、この機体を操る注意点といえる。

STARWARS FESTIVAL 2000
スターウォーズ フィスティバル2000 in 東京ジョイポリス



エピ… コ…プレイすると見事にハマる。…い体で力一杯…レイ…る姿はGood！

去る4月8、9日、スターウォーズエピソード1のビデオ発売を記念して、スターウォーズ…フェスティバル2000というイベントが東京ジョイポリスで行なわれた。長い歴史を持つスターウォーズファンが大勢駆けつけ、ゲーム大会、カルトクイズ、コスプレ大会など、イベント盛りだくさん。

特にコスプレコンテストでは総勢50人近くが集結！ 今回のコスプレ大会は全国大会の予選も兼ねているので、気の入れようもハンパではない！ アナキンのコスプレをした親子連れが多く、家族の思い出に残る楽しいイベントとして成功でした。



レゴの1/1ダースベイダー。組み立てるのにひと晩はゆうにかかったらしい。



大勢のコスプレイヤーが訪れ、会場はヒートアップ！ 完成度の…には一…品

スピードゲージとエンジン耐久ゲージ
SPEED GAGE & ENERGY GAGE



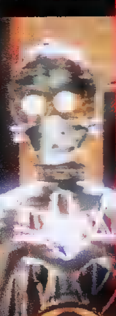
画面下に表示されている二つのゲージについて紹介しておこう。まず、右側のゲージはスピードゲージとブースト残量が表示されている。そして左側のゲージは、エンジンの耐久値を表している。通常、プレイしているときにはさほど注意して見ることはないが、意味を知っておいて損はない。

また、両ゲージの中央右寄りには、現在のスピードが表示されるようになっている。



エンジンゲージを一定量越えてしまうと、エンジンから煙が出て最高速がいちじるしく低下する。

プレイ中はあまり目のいかない各種ゲージ類だが、ちゃんとした意味がある。まず右側のゲージはスピードメーターと、ブースト残量が表示されている。スピードメーターといっても、数字が出るわけではないので、どちらかというとエンジン回転出力を表しているといった感じだ。ブースト残量は一目でわかるように、表示されているので、ちょくちょく見て残量を確認しておくといいだろう。左側のゲージはエンジン耐久値を表しており、敵や壁への接触度合いによって赤く点滅していき、一定量を越えてしまうと、エンジンから煙を噴いて最高速度が下がってしまうのだ。壊れる直前には警報音がなるので注意しておくといいだろう。



ゲー事典 非常に盛り上がったスターウォーズイベントだが、コスプレ大会で印象に残っているのが、ボバフェットのコスプレをした人だ。これは、単なるボバフェットのコスプレではなく、スターウォーズエピソード2を意識したコスチュームで参加したからだ。ボバフェットが主人公の単行本があるほど、人気の高いキャラクター故にコスプレもハンパではなかった。

SEGA MARINE FISHING
セガ マリンフィッシング

©SEGA 2000

さて、今回はデフォルト3ステージから最終ステージまで一挙公開。すべての魚をゲットせよ！

担当 SHO部長とアルカディア釣り[illegible]

浅瀬ステージ

ステージ全体的に浅く、[illegible]にいくほど深くなっているというニ面性を持つシャロー。プレイ中に魚の影が見えるので、ついつい見える場所に投げ込みたくなるが、ルアーを投げた時に魚は移動しているので、あまり意味がない。自分が決めたところに投げ[illegible]、それなりの反応はあるはずなので、気にしないでバンバンルアーを投げていこう。

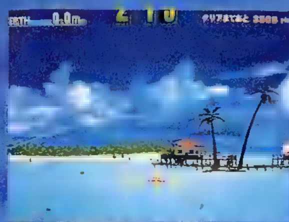
基本は浮くルアー

ここは水深が浅いので、重いルアーで底をさらう必要はない。水面に浮くタイプのルアーをキビキビ動かせば、必ず反応があるはずだ。オススメしたいポイントは中央[illegible]少し右に[illegible]島の両サイド。この辺りを狙ってルアー[illegible]ストすれば、アオザメ、ターポン、バショウカジキに出会[illegible]

[illegible]は非常に高い。また、このステージにしかいない、エイを[illegible]い時は、ジグを[illegible]って底を[illegible]いてこよう。運[illegible]けれ[illegible]食[illegible]いつく[illegible]



沖は、ターポ[illegible]バショウカジキ[illegible]ヒット[illegible]しやすい[illegible]



沖にある孤島の両[illegible]イドがポイント[illegible]一番遠[illegible]まで投げよう。



ここでしか釣れないエイは、ジグを使って砂煙をあげながら誘[illegible]

選択可能ルアー

ポッパー	ペンシルポッパー	メタルジグ	ミノー
リアルな色彩で、大きめのポッパー。ペンシルポッパーよりも派手に水しぶきをあげるタイプでアピール度大。	棒状の白い胴体に、頭の部分だけが赤いというペンシル系の定番。ポッパーよりもスイスイ泳ぐのが特徴だ。	金属でできた重めのルアー。このステージではあまり使わないが、エイを釣りたいという時は使おう。	一番小魚に近い形のルアーで、リールを巻くと潜るミノータイプ。ポッパー系がイマイチのときはコレだ。

ワンポイントアドバイス

[illegible]



[illegible]

さんご礁帯ステージ

広[illegible]がるこのステージはシャローと似ているが、沖の方はかなり深くなっている。これといったストラクチャー（障害物）はないが、[illegible]は画面中央を境に大きく変化している。左側はサンゴが広がっているため、比較的浅い場所が多く、カスミアジやカマスが目立つ。右側は深くなっており、バショウカジキやロウニンアジが多い傾向にあるようだ。このステージがスタートしたらとりあえず中央右側の深場を探り、残りタイムが少ない時は浅瀬で小物を狙うのがパターンだ。

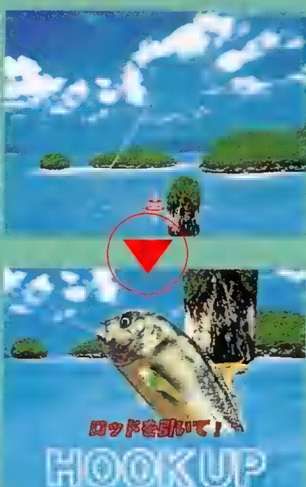
君はナポレオンを釣れるか!?

大物はポイントさえ間違わなければゲットすることはたやすいが、このステージにしか存在しないナポレオンフィッシュを釣ることは非常に難しい。生息する場所は左側のさんご礁が密集する地帯なのだが、ここを狙っても釣れるのはカスミアジやオニカマスがほとんどで、ナポレオンフィッシュは、なかなか口を使おうとはしない。時間に余裕がある時に狙ってみては？



とりあえず[illegible]ステージの右側で大物を釣[illegible]上げることを心がけよう。

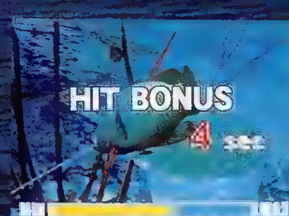
ワンポイントアドバイス



[illegible]



比較的釣りやすいルアーはミノーなのは[illegible]狙う人は覚えておこう。



さんご礁帯に生息するナポレオンフィッシュは、釣るのがムズイ[illegible]

選択可能ルアー

ビッグポッパー	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ペンシルポッパーのデカバージョン。大きい割によく泳ぐことが印象的だ。ビックポッパーとどっちを使う？	長めのスティックタイプで、ペンシルとポッパーのいいとこ取りの優れたルアー。一度は使ってね。	リップが長く、深い所まで潜るタイプのルアー。さんごステージではナポレオンフィッシュ専用かも。	インパクトのある大きめのポッパー。派手な動きと水しぶきは、水中の魚に大きくアピールするので使えるぞ。

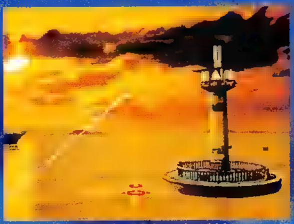
ゲー事典 **グランドスラムって？**：海のルアーフィッシングでは、「ターポン」「パーミット」「ボーンフィッシュ」の3種類の魚を釣ることで「グランドスラム」の称号を得ることができる。残念ながら「セガ マリンフィッシング」ではグランドスラムを狙うことができない（ボーンフィッシュがいない）が、残りの2種類は釣れる。これでガマンしてちょ！（釣り部下っ端イタキョ）

沖ステージ

他のステージとは一風変わって、一気に深い水深になるこの場所は、ブルーマーリンの釣れる唯一の場所。画面に見えるストラクチャーといえば、中央に浮いている灯台が一つ。あとは、広大な海原が広がるだけなので、ポイントを絞るのが非常に難しいステージでもある。ルアーも深場にあわせて、水中深く潜るメタルジグ系のルアーが3つ用意されているので、使ってみることをオススメしたい。水面を浮くルアーよりも、派手にロッドをしゃくらないとルアーが動かないので注意。

基本に忠実が一番

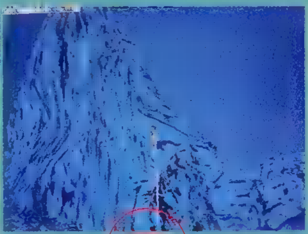
中央の浮き灯台はストラクチャーとして一級品。基本通りに[illegible]ルアーを投げれば間違いはない。
ただ、水深の浅いタナでは、カツオやシイラなどポイントの低い魚が多いので、大物を狙うならジグを使って、とにかく深場を狙おう。



浮き灯台のそばには必ず魚が付いている。絶好のポイントなのだ。

ワンポイントアドバイス

浮き灯台以外ストラクチャーがないステージだが、絶好のストラクチャーは水底に隠されている。場所は、浮き灯台の少し左側の水底で、メタルジグを投げ込んだあと、リールを巻かないでひたすらルアーを沈めれば、深場の岩が顔を出す。岩場が見えたら、大きくロッドをあおりながらリールを巻けば、カンパチ、イソマグロ、ブルーマーリンのいずれかが、たいてい反応してくるぞ。



深い[illegible]に存在する[illegible]大物[illegible]処に[illegible]っている。

[illegible]ブルーマーリン[illegible]も、イソマグロ[illegible]は得点が高い。



選択可能ルアー

ビッグメタルジグ	ポッパー	リップレスミノー	ペンシル	メタルジグ
深場を一気に攻めたい時は、このジグがオススメ。素早く沈み、層の魚にアピール。沖ならこれが安定。	昔ながらのポッパータイプの形をしているルアー。ボディが小さいので細かく動くが、集魚性能は高い。	リップが無いミノーで、水の抵抗をあまり受けずに、スイスイ泳ぐ。ペンシルが好きな人はこっちも試して。	水面を逃げまどう小魚を演出するこのルアーは、キビキビした動きでアピールする。使って楽しいルアーだ。	金属製のジグは、沖での定番ルアー。安定した性能で、底にいる魚まで引きずり出す能力をいかんなく発揮!



激しいジャンプを繰り返すので、ラインを[illegible]ませないように。



すごい勢いでルアーに食らいつくブルーマーリンは超大物ばかり。

最終ステージ「大物の隠れ家」

デフォルトの3ステージをすべてクリアすると、大物しか存在しないという、幻の海域で釣りをすることができる。座礁した海賊船が横たわり、水中には古い飛行機や潜水艦が眠っている、バミューダトライアングルのような場所だ。使用できるルアーも黒く塗りつぶされたポッパーとミノーが全部で3つしか用意されていない。このステージのクリアポイントは低めに設定されており、一匹釣り上げれば十分クリアの条件を満たすことができるのだ。じっくり大物のファイトを楽しもう!

大物を釣り上げろ!

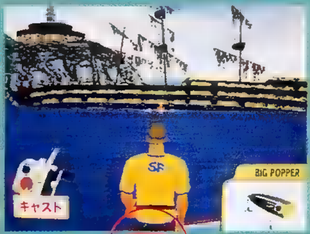
釣れる魚が大物だけに、取り込むまでに時間がかかることは明白。よって、一匹目で魚をかけないと、タイムオーバーになることも少なくはない。そこで、魚の釣れやすいポイントだけは、しっかり把握することが大切だ。
画面右端に横たわる船の周りを中心にルアーを投げれば、まず間違いはなく魚はいる。画面中央から左側はどうも魚影が薄いようなので、あまりオススメはできないのが現状だ。あとは、ラインを切られないよう注意すればOKだ。



水中には戦闘機が眠っている。翼の横には巨大なターポンが……。

ワンポイントアドバイス

[illegible]ルアーを食わせた[illegible]ステージでのオススメポイントは、[illegible]船首先端。この辺から、ポッパー系のルアーを引いてくるのがオススメだ。浅いところから、どんどん深くなっていくカケアガリになっていて、魚が存在する確率は非常に高い。[illegible]ここの魚はすべてモンスター級なので、引き上げるまでが一苦労。ラインブレイクはしないように、ロッドさばきは慎重に。




オススメポイントは[illegible]狙い[illegible]

超巨[illegible]マーリン[illegible]ヒット[illegible]してランディング[illegible]できる[illegible]

選択可能ルアー

ビッグポッパー	ペンシルポッパー	ディープダイバーミノー
大きめのボディとインパクトのあるカラーで大物釣りには欠かせない。ここにきたら、とりあえず投げろ!	黒いボディに頭だけ白いところが、巨大魚の心を惑らせる。キビキビ動かしてアピールすれば間違いなし!	通常より深く潜るように設計されたダイビングミノー。チョイスは好みだが、アピール度は他より低いか?



タイムボーナスで大体の大きさが判断できるが、それほどとは……。



ただでさえデカいターポンだが、ここで釣れるのはモンスター級ばかりだ。

ゲー事典 **釣り部NOW!**:バスのハイシーズンを目前に、ニュータックルを続々購入する釣り部員たち。SHO様はミリオネアにアンバサダー1500Cとラッキークラフトのロッド、REDはカルカッタにABUのガンナーとフレイムの704、イタキョーはバリウスF200にフレイムの561と、冬のストレスを一気に発散する買いっぷり。そういえば、まさは……?

地底王国に行きたい！

超初心者向け攻略前編：ケンジとゲンさん

ミスタードリラー Mr.DRILLER™

はじめに：ケンジくんは工事現場でアルバイトをする20歳の青年です。今日も仕事が終わり、大先輩のゲンさん（この道20年の大ベテラン」通称「親方」）と一緒に飲むために街へ繰り出しましたとさ。

　担当：京城＆善之字元帥　イラスト：きらり屋

ケンジくん、ドリラーと出会う

「ゲンさん、次行きましょうよ」

赤ちょうちんで一杯ひっかけたケンジくん。ほろ酔い気分でゲンさんと歩いています。

「おう、いいともさ……と言いてえところだが、そろそろシズエがおかんむりだ。ちょいとゲーセンに寄るくらいにしとくか」

シズエさんというのはゲンさんの奥さんです。ゲンさん、けっこう恐妻家のようですね。

「たまにはそれもいいっすね」

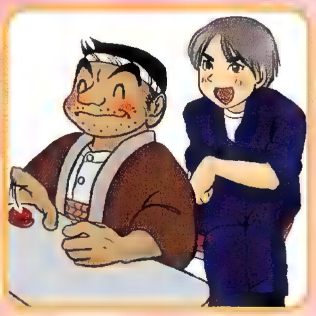
2人がやってきたのは駅前のゲームセンター。まだ時間もそれほど遅くないので、店内ではたくさんの人が遊んでいます。

「おう、ケンジ。このゲーム知ってっか？」

「なんすか？　Mr.ドリラー？」

「おうよ。地面をどんどん掘ってくゲームさ。俺らの仕事に似てるだろ？　ちょっと見てろよ」

ゲンさんはそう言ってゲームを始めました。ゲームの中では、ポコポコと音を立てて主人公が掘り進んでいきます。



「へえ、ゲンさんがゲームやるなんて知らなかったっすよ」

「娘がけっこう好きでよ。日曜は親子でゲーム三昧さあ」

最初は雑談をしながら眺めていたケンジくんですが、ゲンさんが先に進むにつれ、どんどん興味が湧いてきたようです。結局、ゲンさんが765ｍでゲームオーバーになるころには、目を輝かせながら画面に見入っていました。

「ゲンさん、俺にもやらせてよ」

「やってみっか？」

ケンジくんの[illegible]

ゲンさんから簡単なルール説明を受けたケンジくんは、さっそくゲームを始めます。

「わ、わ、なんかグラグラしてる！　どうしたらいいんだ！　あ！」

適当に掘っていたケンジくん、わずか35ｍで最初のミスです。

「くっそ～。今度は慎重に。こう掘ると上から降ってくるから……」

「ケンジ、言い忘れたけど、酸素がなくなっても死ぬからな」

そう言ったときには、すでにケンジくんのエアは残り15％。ゲンさん、致命的なことを言い忘れてたようですね。

「あ、なんか顔色が紫色！　これってチアノーゼ反応じゃないですか！　やばい、酸素はどこだ！」

キュ～。

今度は95ｍで酸欠死にです。

「う～、最後の一人だ。今度はちゃんと酸素を取って進もう」

とは言うものの、初めてのプレイでそんなにうまく行くわけがありません。結局、ケンジくんは154ｍでゲームオーバーでした。

「どうよ、ケンジ？」

「……す、すっげ～面白いっす。っつーか俺、衝撃を受けましたよ！　ほんの100ｍでこんな展開でしょ。先に進んだらどうなるんすかね？　1万ｍ進んでマントルにぶち当たったり、ひょっとしてブラジルまで突き抜けちゃうとか？」

「ガハハ、さすがにそれはねえな。でも、ススムくんは1000ｍ先の地底王国に向かって掘ってんだぜ。そりゃあこの先、血沸き肉踊る冒険が待ってるってもんさ」



「え、地底王国？　俺、がぜん燃えてきました！」

「そうこなくっちゃ。まあ、まずはあんまり深いことは考えず、どんどん掘ることを覚えるといいぜ」

「え？　よく考えて掘らないと、ブロックに潰されるんじゃ……」

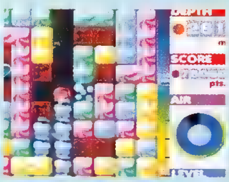
「べらんめい！　トロトロ掘ってちゃあ、酸素がなくなっちまうだろうが？　それにな、ブロックはグラグラ揺れ出したってすぐには落ちてこねえんだから、落ちてくる前に進んじまうんだよ！」

ケンジくん、ゲンさんの乱暴な説明に納得がいかない表情ですが、しぶしぶプレイを始めます。

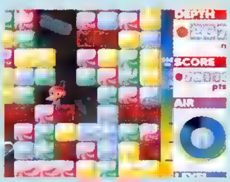
速掘りのススメ

常にひたすら下に向かって掘り進んでいく「速掘り」は、先に進む上で必要不可欠なテクニックだ。

一見無謀に見える速掘りがなぜ安全かと言うと、急いで下に掘っていけば、連鎖で崩れてくるブロックに押し潰されることが無くなるし、エアの消費も抑えられるので一石二鳥と言うわけ。最初の内は何も考えずにひたすら下に掘り進み、茶色ブロックに突き当たったら進路を変更してまた下に掘り進んでいくといい。



ひたすら下に突き進んでいって茶色ブロックに突き当たったら…



軸を変えてまた下に突き進む。これが速掘りの基本だ。

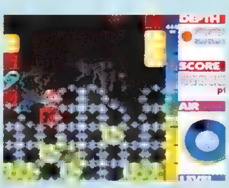
恐怖！２色面

400m～500mまでの色ブロックが2色しかない通称「2色面」は連鎖が起きやすいため、他の面とは違った攻略が必要になる。

この面ではブロックを2、3個壊したら動かずに少し連鎖の様子を見るようにしよう。またなるべく茶色ブロックの上にいると安全だ。



頭上にブロックが落ちてこない場所で様子を見よう。



足場を茶色ブロックにすれば、連鎖の影響を受けにくい。

ゲー事典　家庭用のミスタードリラーも、6月には発売予定だ。対応機種は、プレイステーション2、ドリームキャスト、ゲームボーイカラーの3種類それぞれ。開発途中バージョンを触った感じでは、アーケードを遊んでいた人なら何の違和感無く遊べる仕上がり、すなわち完全移植になっているぞ。前号のインタビューどおり、家庭用ならではのモードもたくさんあるぞ。

茶色ブロックの罠!?

「しょうがないなあ。ちょっとスピードを上げて掘ってみるか」

ポコポコポコポコ……

「お、なんかちょっといい感じかも。確かにブロックが落ちてくる前に進むって感じですね」

「そうだろ?」

ケンジくんが順調に掘り進んでいたそのとき、突然目の前に茶色のブロックが現れました。

「茶色ブロックだ! えーと、どっちへ進んだらいいんだ? あぁっ!」

ちょっと迷っている間に、周囲のブロックすべてが揺れ始めました。どうやらブロックの連鎖に追いつかれてしまったようです。

キュ〜。

ケンジくん、今度は326ｍでゲームオーバーでした。

「ゲンさん、確かにさっきより進めたんですけど、どうしても連鎖に追いつかれちゃいますよ」

「まあな。結局、茶色のブロックにぶちあたったときの判断が一番難しいってわけよ。酸素も必ず茶色ブロックの下にあるだろ?」

「言われてみれば……確かに」

「ここから先はもっと難しくなるぞ。500ｍを越えると酸素はぜんぶ茶色に囲まれてるしな」

「ええっ! 難しそう……」

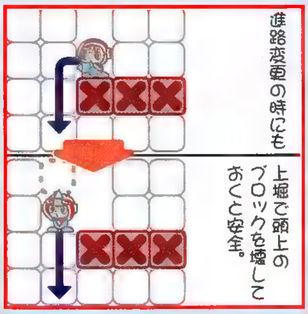
「そう言うなって。こういうのをどうするかが、ドリラーの醍醐味じゃねえか。お前なりのテクニックをたくさん研究してみろや」

結局、その日ケンジくんとゲンさんは閉店までドリラーをプレイして、ゲンさんは奥さんにどやされたようです。

上掘りで差をつける

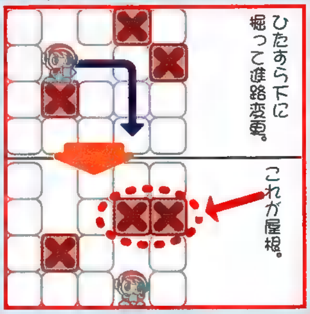
速掘りで進路変更する時に上掘りでブロックを壊しておくと、連鎖が追いつくまでの時間を稼ぐことができるので非常に有効だ。
またこれ以外にも状況が把握できなくなった時などは、とりあえず上を掘っておくといい。

こまめに上掘りを活用していけば生き延びる確率が上がるので意識して使っていくようにしよう。



屋根で安全を確保

速掘りで下に進む時に安全を確保するために意識しなければいけないのが「屋根作り」だ。これは自機の頭上に同じ色のブロック（3つ以下）をくっつくようにして屋根にしてしまうことで、一度屋根ができればそのブロックが消えてしまわない限り、屋根の下にいれば安全なわけだ。
また屋根はできるだけ茶色ブロックで作るようにするといい。



万札ドリラー現る!

次の日も、仕事が終わったケンジくんとゲンさんは、昨日のゲーセンに向かいました。まっすぐドリラーの匡体に向かうと、そこにはサラリーマン風の人が……。

「ゲンさん、先客みたいっすね」

「むう。あいつは知ってるぞ。店に入ると必ず万札を全部100円玉に両替し、一度席についたら決してどかない、万札ドリラーだ」

「とんでもないヤツっすね。ここはいっちょう俺が……」

「まあ待てケンジ。ヤツは確かにマナー違反だが、他人のプレイを見るのも勉強ってやつよ」

このサラリーマンはかなり上手でした。ゲンさんですら行ったことのない800ｍ以上を、すいすいと掘り進んでいきます。

「なんかうまいっすね。800ｍ以上進むとブロックの色が変わるなんて、俺知らなかったっすよ」

「深くなると、すげえ速度で酸素減ってくこともな」

結局、万札ドリラー何度か連コインしたあと席を立ちました。最高記録は953ｍです。

「ちぇ、なんか悔しいなあ」

「それよりケンジ、お前はヤツのプレイを見て何を思った?」

「そうっすねえ。やっぱ茶色ブロックの消し方がうまかったかなあ。あと、妙に上を掘っていたような」

「お、よく見てたな。上掘りは実に使えるから、お前もマネしてみるといいぜ。それじゃ俺は先に帰るから、お前はまだ遊んできな」

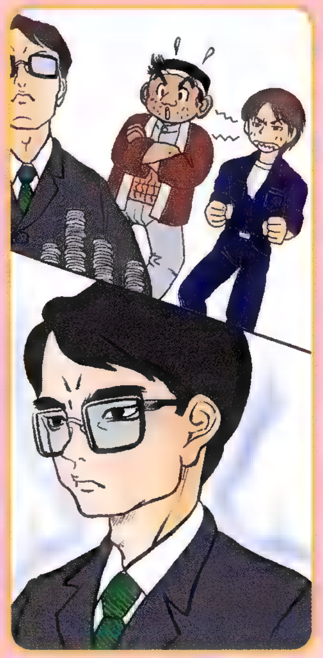
「え、ゲンさんもう帰っちゃうんですか?」

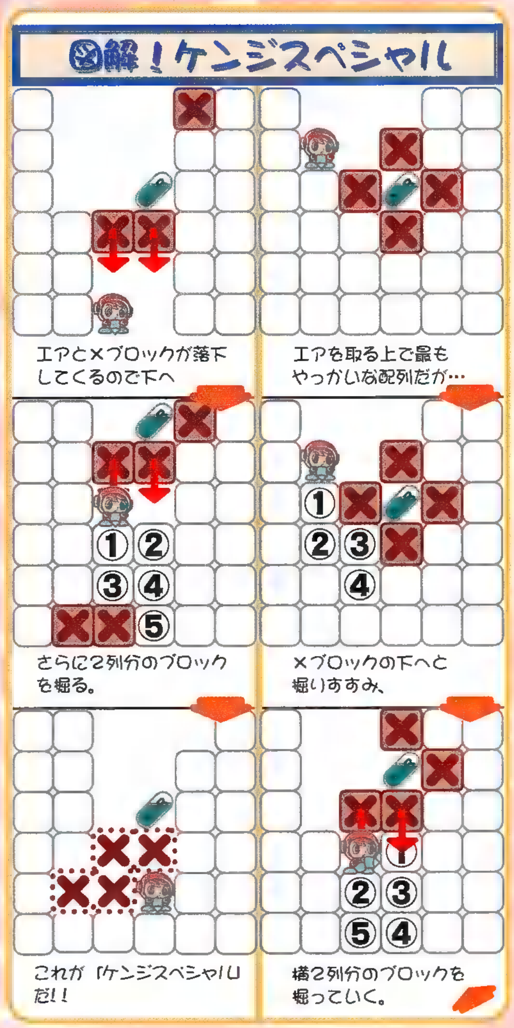
店から出ていくゲンさんの背中は、ちょっとだけ寂しそうでした。

「ゲンさん……。よし、俺がヤツより先に地底王国に辿り着いてやる。これから猛特訓だ!」

ケンジくんの修行がはじまりました。課題は上掘りと、茶色ブロックに囲まれた酸素の取り方をマスターすることです。

そして3時間後。ケンジくんはついに上掘りと、自分なりの酸素回収法をマスターし、自己ベストの771ｍを記録しました。酸素回収法に「ケンジスペシャル」という世にも恥ずかしい名前をつけたのもこのときのことです。







Welcome Beginner!

電車でGO!3 通勤編

LET'S GO BY TRAIN! 3

Text：[illegible]

シリーズが増えているからといって取っつきにくいであろうと判断するのは早計というものだ。シミュレーターとして円熟味を増した最新作にぜひ触れてみよう。

初心者は大いに歓迎でございます!

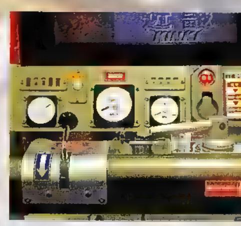
「コンシューマ版はジャンジャカ出てるし、アーケードでも3作目なんて、これから『電GO!』をやるなんて無理だよォ。助けてぇ、○ラえも～ん!」と、○び太君ライクに感じていらっしゃる方々、全然OKです。今回の『電車でGO!3通勤編』は初心者に対する心配りが行き届いております。

新たに加えられましたファミリーモードをご利用いただきますと、まったく減点をされない状態で一定の区間を運転できます。操作ガイドがあるばかりか、コンティニューも可能で全区間の走破もできるのです。これならば、いかなるお方でも『電GO!』を十分にご理解いただけるはずでございます。

そのような具合ですから、今回はあくまでも「ファミリーモードで大体のゲーム内容はわかったことだし、もうちょっと踏み込んでプレイしてみようかナ?」といった方々に合わせて話を進めさせていただきます。

今まで徹底的にやり込んでいらした猛者の方々には、当然それにふさわしい鉄人モードが用意されております。ブレーキメーターはおろか、停止距離までも一切表示しないモードです。まさに「くぐり抜けた修羅場だけがそのタイミングを教える!」剛体ぶりですので、そちらで存分に腕をふるってください。ただ、今回は先ほど申しましたように、これから『電GO!』をプレイしていこうとなさる方を中心にさせていただきますので、どうぞご了解を。

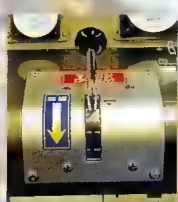
……前置きが長くなりましたが、まずは操作の基本となる筐体のパーツについて説明していきましょう。ご存知のものも多いかと思われますが、初心の方への配慮もございますゆえ、あしからず。はい。



筐体では操作や状況判断に必要なものは機能的にまとめられています。

●マスコン(アクセル)

左手に見えますのがマスコンでございます。カッコ書きでアクセルとあるように、電車を加速させる装置です。通常時には「切」の状態ですが、手前に引くことで最高5段階まで加速力を上げられます。



脇にはきちんとマスコンの段階が表示されるようになっているのです。

●ブレーキ

右手に見えますのは、もうその名前どおりにブレーキです。走る電車を減速・停止させるために用います。0～8までの9段階に分かれていますが、どの段階にあるかは画面の右上に表示されます。また、路線の選択時に操作することでリアルタイムモードと固定風景モード(朝・昼・夕方・夜の4つ)との切り替えをするのにも使います。



ブレーキの位置はゲーム画面の中でも確認できるので安心です。



ここでブレーキを動かせば好きな時間帯を選ぶことが可能です。

●警笛ペダル

筐体に座ったら右の足元をご覧ください。金属製のペダルがあります。ずいぶん変わった感じを受けられるでしょうが、これが警笛を鳴らすためのペダルです。



アクセル、ブレーキと続きましたがクラッチではなく警笛です。

●STARTボタン

速度計の手前にありますのがSTARTボタンです。ゲーム開始時の項目を決定するだけでなく、プレイ中に押せば停止距離の表示を切ることができます。



これがなくっちゃゲームはスタートできません。(当たり前!)

●速度計

筐体に設置された計器類で中央に位置するのが速度計となっております。

これは筐体の見た目をよくするためのオモチャでもありません。実際、ゲーム中に電車の速度計として機能します。



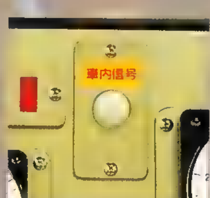
プレイに余裕があるなら一時的に表示を切ってみるのも一興かと。



計器類の中で一番大切なのが速度計。(他の計器はちょっと不明)

●車内信号

電車の発進時に確認することになるのが、マスコンの奥にある車内信号でございます。



車内信号はパーツ中で最も小さいが、役割の大きさはなかなかのモノ。

……以上のものを把握していただければ、電車の操作は円滑に行なえるでしょう。

それでは次のページから、ゲームの基本的な流れと、その操作方法について解説してまいります。

ゲー事典 ブレーキよりやや左奥の位置には円状のくぼみがあります。傾いていることからも察せられますが、缶ジュースのホルダーではありません。実はこれ、プライズの『電GO!』懐中時計を置くのに非常に適しているのです。もちろん普通の懐中時計も大丈夫なので、運転手気分をより盛り上げたい時には、さりげなく置いてみるのもよいでしょう。

発進・加速について

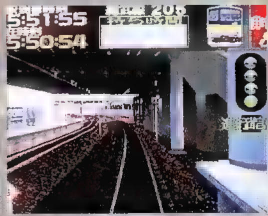
ゲームを開始するにあたって一番最初にやらなくてはいけない行為が発進です。（ここで「その前にお金入れなくちゃダメじゃん」というツッコミはご遠慮ください）

まったくもって当たり前のことではあるものの、電車が進まないことにはゲームも進みようがありません。進むのはゲームオーバーへのカウントダウンだけです。しかも、このように簡単に思える行為でさえ、2つほど注意しなければいけないことがあります。

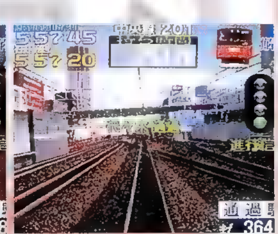
1つめは発車信号の確認です。お客さんが電車に乗り込むデモが終了したからといって即座に発車してはいけません。確かに画面は運転席からの風景に変わりますが、筐体の発車信号が点灯するのを待たなくてはいけません。ほんのわずかの時間とはいえ、確認作業を忘れたために持ち時間をいきなり減らされてしまっては泣くに泣けません。

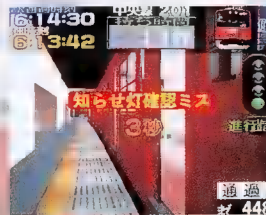
そして2つめはブレーキの解除です。ゲーム開始時のアナウンスにしたがってブレーキレバーを動かしているならば、ブレーキは最大限にかかった状態です。車内信号の確認を済ませ、いざ出発！と、いきなりマスコンを操作しても、電車は動きません。動いたにせよ、大幅に負担を背負っています。継続すると加速力が強化されるといったトレーニング要素は存在しないので、まったくの無意味です。

最後に、発車に必要な事柄をまとめると［車内信号を確認してからブレーキ解除、続いてマスコン操作］という手順になります。これは絶対です。不文律です。金科玉条です。ゆめゆめお忘れなきよう。


お客さんも無事に乗り込んでドアが閉まったら、いよいよ仕事開始です。


ブレーキ解除は車内信号を確認してからです。（写真じゃわかりませんが）


マスコンは完全に引き切って発進します。（写真じゃわかりませんが）



あわてて発車すると、減点されてしまいます。あぁ無情……。

区間内の走行について

問題なく発車を済ませたとはいっても、電車にオートパイロット機能は搭載されていません。各区間内にはそれぞれダイヤで設定されている次駅到着（通過）時刻があり、それに見合った速度での走行が必要とされます。区間の長さにもよっても変わってきますが、おおよそ時速60～80キロの間で走行させるのが一般的でしょう。

一定の速度で走行する方法には2種類あります。1つは目標値まで速度を上げた後にマスコンを切って慣性で走らせる方法です。これは惰行といい、少しずつ減速していくのが特徴になっています。もう1つはマスコンの各段階に設定された速度で走る方法で、力行というものです。例えば205系の車種ならば、マスコンを3に固定しておけば時速75キロで走り続けるというように、常に安定しているのが特徴です。ただし、必要な速度がマスコンに設定されているわけではないため、その点は注意を要します。状況に応じて両者を使い分けましょう。

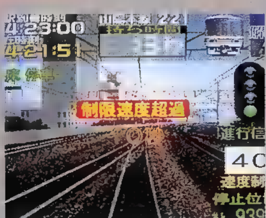
目標の走行速度まで到達したらシートの振動を味わえる安らぎのひとときが訪れますが、それも長くは続きません。区間内にはさまざまな標識や信号機があり、それぞれに適切な対応が要求されるのです。速度制限標識が出た場合には決められた速度内で走行しなくてはいけません。その際に無理な操作をするのも当然ご法度です。

他にも警笛標識や徐行予告信号など、運転に必要な情報は画面の右側に表示されます。走行中は絶えず気を配っておくとよいでしょう。


進行速度は区間に応じて調整していきます。（写真じゃわかりませんが）


惰行・力行中は椅子の振動を堪能できます。（写真じゃわかりませんが）


無理に定刻通過を狙ってダイヤ遅れになってはミもフタもありません。



減速する際は、迅速かつ的確に。もちろん、強引な操作は減点されます。

通過・停車について

各区間の締めくくりとなるのが、駅の通過または停車です。駅を通過するのか停車するのかについては、きちんと画面の左上と右下に表示されているので、あらかじめ確認しておきましょう。

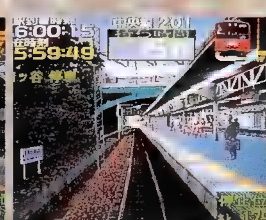
通過の場合には、画面の左上に表示されている次駅通過時刻までに通過ポイントを通れば、基本的に何の問題もありません。定刻どおりに通過すると持ち時間が増加しますが、時刻遅れに関してはその分だけ持ち時間が減っていきます。あまり定刻を意識しすぎて遅れてしまうよりは若干早めに通過するように電車を進行させておくのが得策です。

停車の場合も通過の時と同じく、定められた時刻までに停車ポイントで電車を止めます。走行速度に応じて停止ポイントの手前からブレーキをかけて減速していきましょう。電車の速度が55キロくらいなら200m前後、70キロくらいなら300m前後がブレーキをかけ始めるには丁度よい位置となっています。使用するブレーキの段階は6にしておき、残り距離が100mに近づいた頃に一度ブレーキを緩めて駅構内をゆっくりと進んでいきましょう。残り20mを切ったあたりでブレーキをかけ直し、うまく停車させれば一区間の終了となります。

停車は速度の調整や時刻合わせが難しく、持ち時間を一気に失いやすいイベントですが、ほとんどの路線では各駅に停車しなければいけません。しかし、返してみれば停車さえ上手くこなせれば運転を続けられるということでもあるのです。優秀な運転手を目指して頑張ってください。


筐体では操作や状況判断に必要なものは機能的にまとめられています。


最初の減速のブレーキは6でスピードを落としていきましょう。


停止位置までの残り距離に合わせてブレーキ位置を調整します。


最後にキッチリ止められれば一人前の運転手の仲間入りです。

ゲー事典 次回の攻略では、さらに一歩進んだ運転技術を紹介していくぞ。また、ポチポチあちこちでウワサされている○○○○の情報も載っているかも……。「電GO！」ファンは必見だ！



ネット対戦に迫る！

マッチングサービスの実力やいかに!?

そろそろ脂が乗ってきた？

VMを使った家庭とゲームセンターのリンクも快調！　すべての要素を心ゆくまで遊び尽くし、ネットで対戦台で、本気の対戦に熱くなれ！

ハヤト隠し技「裏羅刹斬」



ハヤトにもうーコのハイパーコンボ覚。LV3技だ。

弱Ⓟ・強Ⓟ・⬅・弱Ⓚ・強Ⓚ

※文中では、以下の用語は、右記のように略されています。
ハイパー……H
ヴァリアブル……V
エリアルレイブ……エリアル
チェーンコンボ……チェーン

「MARVEL VS. CAPCOM 2」で対戦する場所は、ゲームセンターだけではない。そう、DC版では、電話回線を使ってネットワーク対戦を楽しむことができるのだ。発売前から、マッチングサービスの導入で話題を呼んだこの対戦方法。ゲームセンターでの対戦を主体にしている人の中には、「実際のところはどうなんよ？」という疑問を持っている人は多いのではないかな？　ここではそんなネットワーク対戦の実状を探り、[illegible]変化などを検証してみよう。

Text:ちゃっきー

対戦感覚の具合はどう？

知らない人と家庭で対戦格闘。その夢がついに実現した。でも、やっぱりゲーセンで対戦するのとは感覚が違うなあ、と感じる人も多いと思う。それは、まあ至極当たり前の話。マッチングサービスがいくら性能がいいとはいえ、100分の7秒、つまり4フレーム強の誤差があるのだ。

では、それで対戦がつまらなくなってしまうのか？　というと、そんなことはない。タイムラグを最初から「そういうもの」と考えてしまえば、十分に楽しめてしまうのだ。幸い、DCのネット対戦はPCゲームと違い、ハードウェア（マシン）や回線による差は極小。条件はみな同じなので、その点で不快感を感じることはないはずだ。

ネット対戦での注意点として思い浮かぶのは、タイミングの目押しを必要とする高難度コンボが戦力外になること。難度の上がり方は倍化どころではないので、相当な気合が必要になるぞ。空中ダッシュを絡めた特殊なエリアルなどは、もってのほかだ。逆に、安定した力を発揮するのが地上コンボ。地上の連係からヒット確認でHコンボにつなげられたら、まずは合格点といえる。また、Vアシストはなるべく多段、しかも地上ヒットするものを選び、コンボの精度を上げよう。もちろん、割り込みに使う対空系アシストを混ぜておくのも忘れずに。

対戦だけが魅力じゃない！

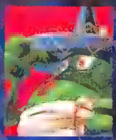
結局のところ、対戦のみを見ればやっぱりゲームセンターのほうがいい、ということになるのだろうか。ネット対戦には別の魅力もあることを忘れてはならない。実際、チャットによる知らない人との会話は誰もがハマるポイントだ。思わぬところでマーブル仲間ができたりしたら、やっぱりうれしいもの。今まで敬遠していた人も、一度は覗いてみるといいぞ。



ネットの魅力は対戦だけじゃないんです。知らない人と『MARVEL VS. CAPCOM 2』の話題で盛り上がった日にゃあ、もうやみつきですぜ。いつも顔を合わせる知り合いでも、ネット上で出会うと妙に新鮮だったり。

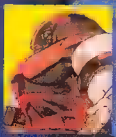
ネット対戦オススメキャラ ～先生お願いします！～

アミンゴ　連打安定コンボでお願いします！



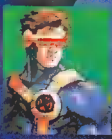
植物にタイムラグは通じない！　ジャンプからの｛弱Ⓚ→中Ⓚ｝（弱Ⓚ連打）で攻め込み、着地したあとは｛しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ｝（⬇＋弱Ⓚ連打）につなぐ。ヒットしたら｛弱Ⓚ→中Ⓚ｝×2（弱Ⓚ連打）→キャンセル強風の[illegible]で多段エリアルの完成だ！

ジャガーノート　ぶっ放してお願いします！



スーパーアーマーを活かした強引な攻めは、ネット対戦でさらに効果を発揮！　多段のVアシストも頼りになるぞ。メインコンボの｛立ち弱Ⓟ→立ち中Ⓟ｝→キャンセルジャガーノートヘッドクラッシュは、ヒット確認せずにぶっ放してしまうのも手か!?

サイクロップス　ヒット確認でお願いします！



｛しゃがみ弱Ⓚ→立ち中Ⓚ｝→キャンセル強サイクロンキックまでで、計4段のヒット確認ができることが最大の長所。もちろん、つなぐのはHキャンセルからのスーパーオプティックブラストだ。ジャンプからはチェーンを使わず、⬇＋ジャンプ強Ⓚで OK。

ネットワークゲーマー＆ゲームセンター初心者に贈る今月の標語

ゲーセンでの対戦はレスポンスがいいので注意!!

ホントかよ……。

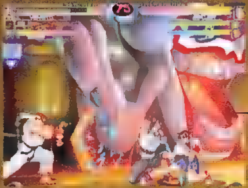
ゲー事典　**先生ご愁傷さま：**「ジャンプ攻撃からキャンセルで空中シールドスラッシュを出していたつもりが、全部着地シールドスラッシュになってたよ」とは、まるよ画伯の体験談。そう、ネット対戦では空中戦が特に厳しいのだ。このため、マグニートーのような「ゲーセンではかなりの力を持っているのにネット対戦になると著しくイマイチ」というキャラも多数出てくる。

基本的なの使い方はこの2つ

パターン①


相手の体力が残り少なくなってきたら、Vアタックで交代するのを待つ。ガッチリとガードして……、


スキにチェーンからキャンセルスナップバックを決める。体力の減った相手を呼び戻せ！


再び出てきた相手に対しては、Vアシストを絡めた得意の攻めで勝負をかけ、そのままK.O.を狙おう。

パターン②


相手のパートナーキャラにハイパーコンボがヒット！ でも与えたダメージはすべて回復ゲージ……。


直後にコンボを決めるチャンスが到来したら、すかさずスナップバックを叩き込め！


成功すれば回復ゲージをゴッソリいただき！ もちろん、そのあとの攻めも忘れずに行なおう。

SYSTEM TEXTBOOK
PLEASE スナップ ME バック!!

「使える？ 使えない？」

いつも、あとになって使いどころに気づくスナップバック。使道はあるけど、なかなか手がまわらないよね。

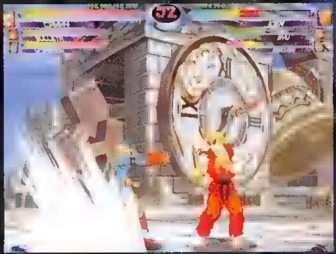
Text：ちゃっきー

ボタン間違いに注意!?

スナップバックを使ううえでの注意点は、まずどちらのキャラを呼び出すのか、つまりABどちらのパートナーボタンを押すかしっかり判断すること。とくに上記のパターン①の場合、Vアタックをガードしてからチェーンまでの時間に、交代したキャラを素早く判断しなければならない。

このときに使うチェーンは、弱→強、または弱→中が基本。Vアタックガード後はダッシュで密着し、確実に届かせることを意識しよう。キャラによっては弱→中→強→スナップバクも可能になり、そのぶん判断が楽になる。逆に、リーチが短いせいで2段のチェーンすら安定しないようなキャラはかなり苦しい。

また、スナップバック後の攻めも頭に置いておきたい。1人倒したあとと同じ状況になるので、出てくる相手の下をくぐりつつアシストを呼んで挟み込みを……といった工夫をし、一気にケリをつけるパターンを作っておこう。


リーチもポイント。あまりにも短いキャラは、つねに問題がある。

どこまでも続く プバク論争

「頭で考えれば有効な使い方は分かるんだけど、どうも使う気しないんだよね……」と思っている人もいるのではないだろうか。確かに、どうせ1ゲージ使うならコンボで大ダメージを与えたほうがいいのでは？ という意見もある。

そこで、スナップバック(ここではプバクと呼ぶ)賛成派、反対派のお二人をよんで意見を聞いてみることにしよう。

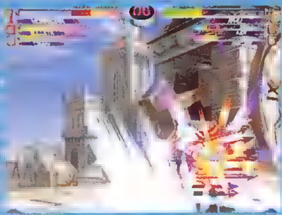
プバク賛成派 小林さん(25)の意見



小林さん(以下コ)：あぁ、プバクってスナップバックのことですか。使ってますよ。だって回復ゲージって結構キーポイントになるじゃないですか。相手のアシストに技当てても、全部回復ゲージだし。スナップバックをうまく使うことが、アシスト、特に対空アシスト対策になるんじゃないか、とまで思ってますよ。とくに僕が使っているキャラはリュウ以外地上チェーンから大きなコンボが狙えないんで。価値が上がりますね。

編：つまり、キーポイントはコンボのダメージ？

コ：そうですね。やっぱり。威力の高いコンボを持っているなら、それを使ったほうがいい場合もあると思いますよ。あ、そうそう、引っ込んだキャラが一定時間出てこれないってのも密かに重要ですね。相手が2人なら、Vアシストが使えなくなるわけですし。


例えばモリガンとか。強力なコンボがないので、スナップバックを使う価値が高い。

プバク反対派 タカノリ君(21)の意見



タカノリ君(以下タ)：プバクぅ～？ そんなの使えねぇっすよ。だってこのあいだVアシストに専念しているジャガーノートがいたから、これしかねぇ～っ！ って感じで呼び出したんだけど、出てきたジャガーノートがこりゃまた強くて、こっちのキャラ3人とも駆逐されちまったんすよ。あの瞬間、もう二度と使わねえぞ、と心に誓いましたね。あんなふうになるんだったら、オレさまのケンで超絶エリアルを叩き込んじまったほうが100倍よかったっすよ。あれならゲージも使わねーし。

編：でも、うまく使っている人もいるみたいですけど……。

タ：そんなん、たまたまじゃないっすかね。ま、オレは不用な技ってことに決めちゃったんで。関係ねっす。

編：うまく使っている人が小林さんだとしても、ですか？

タ：え？ マジ？


ケンはゲージを使わない強力なコンボがある。無理にプバクを狙う必要はない。

極論、微妙!?

小林さんのことばからも分かるとおり、2人の意見の食い違いは、持ちキャラの持つコンボのダメージが要因になっているようだ。おもな使用パターンの場合、1ゲージ消費してコンボのチャンスを捨てることになるわけだから、それは当然のことともいえる。

結局、使う、使わない自体でもこれだけ意見が割れることを考えると、最後に覚えるシステムでいいことは確かだ。自分のキャラには特に意識をまわさなくてもスムースに動くことができ、相手の順番やゲージの管理までしっかり気がまわるようになったとき、初めて効果を発揮するのだ。

ゲー事典 こんな活用法も：タカノリ君は失敗していたけど、Vアシストに専念しているキャラをスナップバックで呼び出すテは十分アリ。その最たる例は豪鬼。防御力が低いので、呼び出したあとに一発決めれば、一気に倒せる可能性もある。体力を減らしておけば、引っ込められてもVアシストとして使われにくくなるしね。Hコンボゲージがたんまりあるときに狙ってみよう。

SYSTEM TEXTBOOK

「本体は休憩中？」

君はヴァリアブルアシストを警戒しているか？

隠しキャラのVアシスト性能表はもちろん、今話題のVアシストテクニックを攻守両面から検証するぞ。

Text MVP

幅を利かせる2大戦術

挟み込み

Vアシストを使った連係の中で、もっとも脅威になるのがこの挟み込み。ジャンプで相手を跳び越えつつパートナーボタンを押すことで、相手の背後からパートナーに攻撃させ、着地した自分が正面から攻撃を仕掛けていく戦術だ。

挟み込みの利点は、相手を跳び越えているのでガード方向を揺さぶれることと、間合いが近いのでVアシストヒット時に追撃を狙いやすいこと。

また、相手に攻撃されたとしても、相手の背後にいるパートナーは攻撃をくらいにくいのもポイントが高い。自分の着地に相手が攻撃してくるようなら、ガードをしていれば……、自分に向かって攻撃している相手の背後から、パートナーの攻撃がヒット！ ということも少なくない。つまり、安全で見返りの大きい戦術と言えるわけだ。

対空迎撃

あらゆる攻撃を跳ね返す対空迎撃。これは対空迎撃タイプのVアシストを使った戦術で、単純に相手が跳び込んできたらガードしつつVアシストを使うだけである。本体はガードしているのでリスクがほとんどないうえ、対空迎撃タイプは攻撃発生が早いため、ジャンプ攻撃につぶされることが非常に少ないのだ。Vアシストが無敵時間のある対空技（結構存在する）なら……、攻撃側につぶす手段はない。

また、対空迎撃タイプのVアシストは、ヒット後にほとんど連続技を狙えないのも密かなポイント。一回のダメージが小さいので軽視されがちだからだ。しかし、この戦術で跳び込みからの攻めをほぼ完全に防がれてしまうと、どんなに強力な連係を持っていようがまったく意味をなさないことを覚えておこう。

挟み込みを切り崩す!!

挟み込みへの対処法は、できるだけ挟み込まれないように上空を警戒するのが基本。しかし、それをかいくぐって挟み込まれてしまったときはどうするか？ 答えは簡単、前方ジャンプか後方ジャンプで回避すればいいのだ。

Vアシストは相手本体へのガード方向で防げるため、相手の本体に対する後方ジャンプなら、ガードしつつ相手の本体とパートナーの両方を正面に持ってくる形となる。前方ジャンプは跳び越す前に攻撃をくらう可能性こそあるが、逆に挟み込むチャンスになる。

地上で対処しようとすると厄介なので、すぐにジャンプで逃げるクセをつけておこう。



「逆に俺様が挟んでやる！ しかも貴様のパートナーと一緒にな」



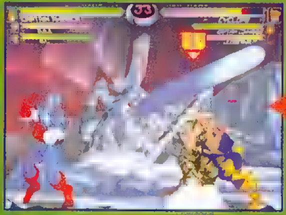
「んっ？ 挟み込みを狙おうとしているな。それなら……」

対空迎撃を切り崩す!!

対空迎撃への対処法は基本的に存在しないが、相手にVアシストを使いにくくさせることはできる。

まず、空中ガードをしつつ跳び込んで相手の対空迎撃系Vアシストを誘い、それをガードする。そして、着地際にディレイドハイパーコンボを絡めた即死クラスの連続技を叩き込むのだ。こうすれば相手のVアシストの体力は赤ばかり。いくらなんでも回復に相当時間を要するわけだ。

また、対空Vアシストをガードした瞬間から次に呼べるまでの時間は、こちらが一方的にVアシストを使った攻めを展開できる。2対1の状況をうまく活用していきたい。



「よし、このスキに叩き込んだれ！ 猛ラッシュでもいいてぇ」



「対空Vアシスト使うってのはわかってるでぇ！ 空中ガード万歳！」



















※表のデータ部分は、各タイプごとに左から系統、ヒット効果、発生を表しています

ゲー事典 時代は対空へ：今回紹介した「ガードしつつ対空系Vアシスト」は、はっきりいってかなり凶悪。しかも、全Vアシストの中で対空系の占める割合は、約17%とダントツで多い。2キャラに1つは対空系が存在する計算だ。もはや対戦は対空系Vアシストなしではありえない？ ちなみに次に多いのは単発飛び道具系で、これは10%と一気に少なくなる。(MVP)

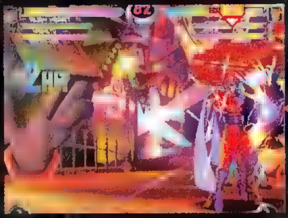
トレンドVアシストテクニック

投げからつなぐ!

ダメージが大きくない通常投げでも、Vアシストを使って追加ダメージを狙えば、かなり有効な攻撃手段となる。

Vアシストの攻撃発生の時間や投げにかかる時間の関係で、その組み合わせはコレ！というように特定はできないが、基本的には捕縛系（マグニートーのβタイプやスパイダーマンのαタイプ）などを使うと効果が高い。

というのも、通常投げ後にヒットさせるVアシストが捕縛系なら、さまざまな追撃が可能なので、通常投げが一撃必殺の凶器となりえるからだ。自分のキャラとの相性がいい捕縛系Vアシストは、必ずチェックしておこう。





投げたあとにVアシストがヒット！　捕縛系ならさらに追撃を狙えるぞ。

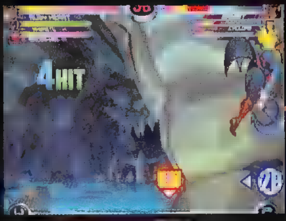
通常投げにいく一瞬前にVアシストを仕込んでおけば……

浮かせ技からつなぐ!

またまた捕縛系の出番。今度はエリアル始動技とVアシストを同時に出してみよう。自分は浮かした相手に直接エリアルレイヴ……ではなく、いきなり地面へ叩きつける強攻撃を使ってみる。すると、落下した相手に捕縛系の技がヒット……という具合だ。

もちろん捕縛中の相手へ追撃できるものもあるので、大ダメージを狙っていけるわけ。普段は捕縛系がつながらない場合でも、これを利用すると捕縛系が連続技に組み込めるので、試してみては？

捕縛系以外でも、上方向に攻撃可能なVアシストなら、本来つながらない空中Hコンボ技をつなげられる場合も。





強攻撃で叩きつければ[illegible]ヒットする。チェーンコンボを入れ直そう。

普段は連続技としてつなげにくい捕縛系でも、エリアル始動技と併用して……

ビーマー親子の超絶コンボ

ビーマー親子こと、サイクロップスとケーブル。この2人のコンボは、防御力の低いキャラを即死させられるのだ。

●エレクトラップ→ダッシュジャンプ強Ⓚ→ダッシュ（立ち弱Ⓚ→立ち中Ⓚ→立ち強Ⓚ（サイクロップスγ発動））→キャンセル弱エレクトラップ（ボタン押しっぱなし）→ダッシュジャンプ強Ⓚ→ダッシュ（立ち弱Ⓚ→立ち中Ⓚ→立ち強Ⓟ・強Ⓟ×3）→キャンセル弱バイパービーム→キャンセルハイパーバイパー

これがコンボ内容。試してね。





Vアシストのサイクロップスγは立ち強Ⓚのあとにすぐ呼ぶ。ココがこの連続技の肝だね。



エレクトラップはボタンを押しっぱなしにしておこう。その間にダッシュをしよう。

表の見方～ヒット効果対応表～

A：のけぞり	ごく普通[illegible]ズを取る。	G：後方小ダウン	やや遠目で[illegible]ウンする。
B：小吹っ飛び	[illegible]その場で復帰。空中復帰の場合もある。	H：後方中ダウン	画面端近く、もしくは端[illegible]たってダウン。
C：大吹っ飛び	[illegible]に吹っ飛び空中で復帰。追撃は難しい。	I：後方大ダウン	大きく後方に吹っ飛ぶ。滞空時間が長い。
D：後方小吹っ飛び	後方に吹っ飛びつつ復帰する。空中復帰含む。	J：前方吹っ飛び	大きく手前に[illegible]てくるもの。
E：後方大吹っ飛び	画面端まで大きく[illegible]び、落下中に復[illegible]	K：上昇吹っ飛び	エリアル始動技と同[illegible]吹っ飛び。
F：その場ダウン	技を出したその場、[illegible]たは近くで一瞬ダウン。	L：捕縛状態	相手を一定時間捕縛する。追撃しやすい。

表の見方～系統と攻撃発生～

■「系統」
どのような系統の技かを表記。バランスは通常時とVカウンター時で技が異なり、かつそのタイプ独自の技がないものを表す（通常時／Vカウンター時の順で対応タイプを表記）。

■「攻撃発生」
5段階表示。1がもっとも早く、数字の増加とともに遅くなる。もっとも多い「2」は、チェーンの初段と同時に発動した場合、弱→中からアシスト攻撃が連続技になる程度、「4」は同様に弱→中→強からつながる程度だ。

ダルシム


	系統	対応	攻撃発生
α	単発飛具	A	5
β	単発ビーム	F	3
γ	対空技	F	2

コロッサス


セイバートゥース


ダン


	系統	対応	攻撃発生
α	打撃技	B	2
β	対空技	E	2
γ	単発飛具	A	5

ブラックハート


シルバーサムライ


ナッシュ


	系統	対応	攻撃発生
α	単発飛具	A	5
β	対空技	E	2
γ	バランス	α／β	

ケン


	系統	対応	攻撃発生
α	対空技	E	2
β	単発飛具	A	2
γ	空中突進技	H	2

スパイラル


※色が紫のキャラクターは、DC版の隠しキャラクターです。

ゲー事典　防御力：本作はキャラごとの防御力の格差が激しい。最も柔らかいキャラはアダマンチウムを失ったウルヴァリンと豪鬼で、固いキャラに比べると約2倍のダメージを受けるようになっているぞ。かなり大きなハンデだ。ちなみにリュウとケンで防御力が違い、ケンのほうが若干柔らかい設定という面白い測定結果も。少し気にしてプレイすると面白いかも？（MVP）

3on3チームバトル攻略

チームの生命線はモリガン！
女王様大活躍チーム

ガイル(β)／ルビィ ハート(α)／モリガン(α)

3人とも味のある闘い方のできるチームだが、すべてのカギを握るのはモリガンの対空アシスト。女王様は慎重に扱おうぜ。

Text：善之[illegible]元帥



1st Situation ガイルでどこまでふんばるか

メイン

モリガンのVアシストでサポートしつつ闘う。ガイルはHコンボを狙いやすいが、単体ではダメージが小さい。Hコンボゲージが1本しかないときはエリアルを狙おう。



モリガンの援護を受けながら闘うガイルは強力だ。

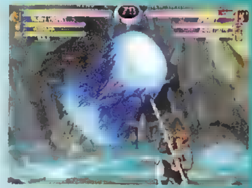
狙っていきたい連続技

{しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ} Ⓒ ソニックハリケーン Ⓓ ダークネスイリュージョン

2nd Situation 極論、死ぬまで働け！

メイン

ルビィの役割は、消耗したガイルとモリガンの回復。シュバルツェールで幻惑しながら時間を稼ごう。このあとの仕事は少ないので、倒されるまで闘ってもいい。



時間を稼ぎつつ、チャンスがあったら連続技を狙う。

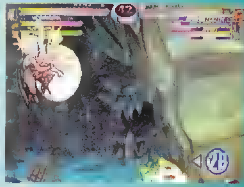
狙っていきたい連続技

{しゃがみ弱Ⓚ→立ち強Ⓟ} Ⓒ バルトネール Ⓓ ダークネスイリュージョン

3rd Situation これでトドメ！

メイン

垂直ジャンプからガイルを呼びつつ空中ダッシュし、挟み込みを狙う。体力勝ちしていて残り時間が少なければ、空中でソウルフィストを連打して逃げる手もある。



ソウルフィスト連打で逃げ切りを狙ってもいい。

狙っていきたい連続技

ジャンプしてVアシスト・ガイル→空中ダッシュ→(ソニックブーム→){しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ} Ⓙ {弱Ⓟ→中Ⓟ→中Ⓚ} Ⓒ 強シャドウブレイド

※連続技の見方は[illegible]92[illegible]参照

総評&改良ポイント

このチームでは、ガイルとモリガンのコンビがあまりにも強烈なため、ルビィの存在が浮いてしまう。ガイルからルビィに交代する手段がないことも不安だ。

とはいえ、ルビィのおかげでガイルとモリガンの回復時間が稼げていることも事実。ルビィを代えて改良するなら、Vカウンターで比較的安全に交代でき、かつ時間稼ぎのできるキャラが必要だ。たとえば、バックジャンプバイパービームが強いケーブル(β)などはどうだろう。ディレイドHコンボも強力になるぞ。

どうしてこの順番なの？

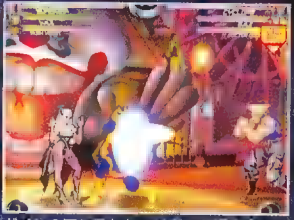
まず最初に注意しておきたいのはチームの配列。このチームは配列こそガイル・モリガン・ルビィ ハート(以下ルビィ)だが、場に出す順番はガイル↓ルビィ↓モリガンが基本となる。これは、できるだけモリガンのダークネスイリュージョンをディレイドHコンボに絡めるため。

ディレイドHコンボを決めた場合、本来の配列とは少し異なった並びになってしまうが、まだ控えのパートナーに余裕がある場合、どんな方法でもいいからできるだけ早くモリガンを引っ込めること。モリガンの対空アシストは防御の要なので、なるべく最後まで体力を温存しておきたい。

各アシストの役割

前述したように、モリガンのVアシストは防御的な役割で使っていく。対空に、割り込みに、頼れるVアシストだ。

ガイルのVアシスト(ソニックブーム)は、相手を挟み込む役割に使用。特にモリガンのときは、空中ダッシュを使えば簡単に挟み込むことができるので、大活躍してくれることだろう。また、おもに相手の背後から呼ぶことになるので、ガイルの体力が残り少なくても役に立ってくれる。



ガイルのアシストをモリガンと組み合わせることで、簡単に相手を挟み込める。

ルビィのVアシスト(シュプリマシオン)は、分類こそ対空迎撃タイプだが、用途は固めである。チェーン中に発動し、ガードしている相手にダッシュやジャンプから攻めを継続しよう(要するに、背後からガイル、正面からルビィという布陣ということ)。



ルビィのアシストで正面から押さえ込む。ヒットすれば[illegible]コンボも狙える手。

交代のポイント

本作での対戦において、パートナーと交代するタイミングは非常に重要。うっかりVアタックをガードされれば、体力の半分以上を奪われることもしばしばである。

このチームで最も危険なのは、先鋒のガイルから中堅のルビィへの交代。上段↓下段という配列上、ディレイドHコンボでは直接交代できないため、Vアタックかカウンターで交代するしかないわけだが、ルビィのVカウンターはシュプリマシオンなので信頼度がイマイチ。スキを見てVアタックで交代したほうがマシかもしれない。

これに対して、中堅ルビィから大将モリガンへの交代は比較的スムーズ。モリガンはVカウンターも強いし、Hコンボゲージが余っていればミルファントゥーム↓ソウルイレイザーでも安全に交代できる(ただし画面端は除く)。

これ以外のケースでは、ガイルが出てくるときにはVカウンター(スキが小さい)、ルビィが上段から出てくるときにはディレイドHコンボのフランメールを使って交代するとリスクが少なくて済む。



ミルファントゥームからのディレイドHコンボは、極めて安全な交代パターンだ。

ゲー事典 ルビィ ハートの有効な連係：しゃがみ強Ⓚがヒットしたときに、キャンセルでシュプリマシオンを出すとダウン中の相手にヒットする。これはダウン回避でかわされてしまうが、もしも相手がそのままくらった場合、すかさずジャンプ強Ⓟ→フランメールで追い打ちができる。とっさのダウン回避ができない相手は多いので、意外に有効な連係だ。

3on3チームバトル攻略

豪鬼のVアシストでいけ!!
豪鬼におまかせチーム

アミンゴ(γ)/サイロック(α)/豪鬼(γ)

汎用性が高い豪鬼のVアシストを全面に押し出して闘ってみよう。狙うのはもちろん、そこからのHコンボだ。

Text:がっちん

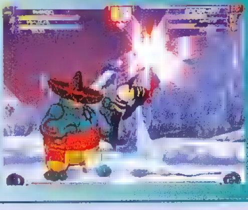
チーム戦力評価



1st Situation アミンゴスタート

メイン

防御時はサイロックのVアシストで守り、攻撃時は豪鬼のVアシストを絡めていく。豪鬼のVアシストがヒットしたら、ためらわずにHコンボで追い打ちしよう。



2つの強力なVアシストで開幕ダッシュをかけろ。

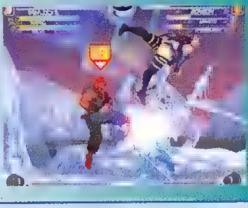
狙っていきたい連続技

{立ち弱Ⓟ→立ち中Ⓟ}→Vアシスト・豪鬼→(ダッシュ)太陽の恵み

2nd Situation サイロックは臨機応変に

メイン

多段ジャンプを中心に、跳び越しから豪鬼のVアシストを狙っていこう。Hコンボゲージに余裕があれば、ディレイドHコンボでアミンゴ→豪鬼と展開してもいい。



3段ジャンプが可能なため、挟み込みがしやすい。

狙っていきたい連続技

{立ち弱Ⓟ→立ち中Ⓟ}→Vアシスト・豪鬼→(ダッシュ)弱サイブレイドスピン(追加入力弱Ⓚ→強Ⓚ)Ⓗ 胡蝶隠れⒹ 太陽の恵みⒹ 滅殺豪螺旋

3rd Situation 最後の砦・豪鬼

メイン

ほかの2人が倒れるまでは出さないのが基本方針。仲間が残っている場合は、斬空波動拳などで体力回復を図るか、ダメージを与えにいくかはハッキリさせて闘おう。



ひとりでも闘えるが、やはり低い防御力には注意。

狙っていきたい連続技

{しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ}Ⓒ 豪波動拳Ⓗ 滅殺豪昇龍Ⓓ 胡蝶隠れⒹ 太陽の恵み

※連続技の見方はP.92を参照

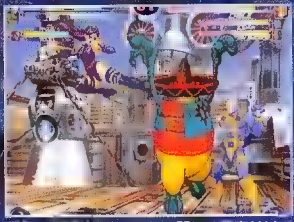
それぞれの役割を明確に

まずは各キャラクターのアシストタイプを考えてみよう。アミンゴの援護タイプ2種は、実戦の中では使っている余裕がない。よって、アミンゴはγのバランスタイプに決定。基本的にはメインで闘い、ほかのキャラクターにVアシストしてもらう形をとろう。サイロックはαの対空迎撃タイプがいい。地味ながら強力なこのタイプは、ディフェンスで活躍してくれるはずだ。豪鬼はγの移動攻撃タイプ。これを使用した攻略が今回のメインだ。対空タイプも捨てがたいのだが、発生の早さや容易に追い打ち可能な性能を考えると、こちらのほうが断然使いやすい。

狙いはいろいろ

このチームでは、とにかく豪鬼のγタイプのVアシストを当てていく。単純に跳び越しながら使えば、相手を挟み込めるので有効だ。サイロックであれば、多段ジャンプを駆使してチャンスを広げていくといい。ヒット後はそれぞれ太陽の恵み、胡蝶隠れでダメージを与えよう。

また、アミンゴ、サイロック、どちらのチェーンからでもVアシストをコンボとして狙っていけることも覚えておこう。チェーンは弱攻撃→中攻撃を基本とし、弱ボタンと同時にパートナーボタンを押しておく。このとき、中攻撃は立って使用したほうが都合がいい。エリアル始動技が出たりすることがないからだ。なお、チェーンからコンボにすると、挟み込んだ場合とは違って相手が豪鬼のVアシストに引き寄せられるように離れていく。よって、追い打ちを狙う際はしっかりと前ダッシュで追いかける必要がある。また、小型キャラやスーパーアーマーを持つキャラにはタイミングがシビアになったり、連続技が成立しないときがあるので注意だ。



アミンゴとサイロックで闘い、豪鬼はVアシスト専門のキャラクターとする。

クリーンヒットさせよう

今回の中心となっている豪鬼のVアシストは、一部でもヒットするのが普通。ヒット後は追加ダメージを狙っていくわけだが、エリアル始動技に追い打ちする場合は、Vアシストがヒットし終わるタイミングをきっちり見極めなければならない。というのは、Vアシストが終わり切らないうちにエリアル始動技をヒットさせても、再びVアシストがヒットして浮かせられないからだ。それを防ぐためにも、Vアシストが全段ヒットしやすくタイミングも測りやすい、跳び越し直後やチェーンから狙っていくようにしたい。ミスしにくく、追加ダメージも安定してくるだろう。

ほかに追い打ちとして使う技は、アミンゴなら緑の数言、サイロックならサイブレードスピンがある。これらは、Hコンボゲージがなく Hコンボが使えないときに。また、スナップバックもコンボに組み込めるので、余裕があったら試してみよう。実質ダメージ以上の効果が期待できる。



豪鬼のVアシストがヒットしたら、積極的にHコンボへつないでいく。

総評&改良ポイント

この組み合わせでは、Vコンビネーションの威力があまりにも低い。攻撃する方向は上へと統一されているのだが……。やはり上方向だけでは問題ありか?

ディレイドに関しては、サイロック→アミンゴ→豪鬼の流れならつなぎやすく、豪鬼スタートでもまあまあ。

主力となる豪鬼のVアシスト後の追い打ちだが、ビーム系のHコンボであればもっと楽につなぐことができる。最後の削りにもやや不安があるため、強烈な多段かビーム系のHコンボを持つキャラを導入したい。

ゲー事典 豪鬼はVアシスト専門と割り切り、フィールドには直接出さないようなな闘い方をしていても、たび重なる酷使によって体力ゲージが真っ赤になっていることがあるので注意。そんなときは、別のVアシストを使ってみたり、少し落ち着いた闘いを展開してみよう。使用中のキャラクターの体力ゲージも重要だが、パートナーキャラの体力ゲージにも気を配りたい。

3on3チームバトル攻略

烈火の炎（？）ですべてを焼き尽くせ!!

ハイパービーマーズ

ケーブル（α）／サイクロップス（γ）／リュウ（α）

ビーム系のHコンボは、本作の性質上とっても便利。超絶破壊力の親子タッグコンボを決めれば、完全勝利は目の前だ！

Text：ちゃっきー



1st Situation 遠距離戦で圧倒！

メイン

右に取り上げた連係のほか、バックジャンプからの強バイパービームにVアシストを絡めるのも有効。バイパービームはボタン連打＋レバー操作で方向を変えよう。



ジャンプからのバイパービームはスキが小さい。

狙っていきたい連続技

{しゃがみ弱Ⓚ→立ち強Ⓚ}→Vアシスト・サイクロップス→弱エレクトラップ→立ち強Ⓟ・強Ⓟ×3 Ⓒ 弱バイパービーム→ハイパーバイパー Ⓗ メガオプティックブラスト

2nd Situation 安定戦術で信頼度回復

メイン

リュウに交代するときはVカウンターが基本。昇龍拳なのでヒット率は高いはずだ。リュウからサイクロップスへのディレイドHコンボも積極的に使っていきたい。



チャンスは逃さずディレイドハイパーコンボへ。

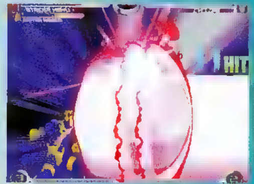
狙っていきたい連続技

Vアシスト・ケーブル→{しゃがみ弱Ⓚ→立ち強Ⓟ} Ⓒ 強波動拳 Ⓗ 真空波動拳 Ⓓ メガオプティックブラスト

3rd Situation リーダー孤軍奮闘!?

メイン

メガオプティックブラストの存在が心強い。ケズり技として最高の性能を持つほか、サイクロップスひとりだけという局面を迎えたときの逆転要素にもなる。



メガオプがふたりに当たれば大逆転も可能だ！

狙っていきたい連続技

Vアシスト・ケーブル→{しゃがみ弱Ⓚ→立ち中Ⓚ} Ⓒ 強サイクロンキック Ⓗ スーパーオプティックブラスト Ⓓ ハイパーバイパーor真空波動拳

※連続技の見方はP.92 参照

総評＆改良ポイント

大ダメージを狙えるコンボは、ことごとくHコンボゲージを使用するこのチーム。ケズりやVカウンターなどにもHコンボゲージを使いたいので、どうしても供給が追いつかなくなる。

となると、改良するならリュウのかわりにエリアル中心のキャラを入れるのが一番。強力な対空系のVアシストを持ち、かつディレイドHコンボも強化されるキャプテン・アメリカなどは、理想に近いキャラといえる。親子タッグの特性を活かしつつ改良するために、キャラの順番も考えておきたい。

Vアシストの選択と役割

このチーム最大の魅力は、先発キャラのケーブルと、サイクロップスのVアシスト（γ・サイクロンキック）のコンビネーション。強攻撃＋パートナーボタン同時押しからのキャンセル弱エレクトラップ（Ⓚボタン押しっぱなし）が強力だ。87ページで取り上げているダメージコンボがその代表例となる。

ケーブルが得意とする遠距離戦では、先読み対空になるしゃがみ強Ⓟ＋サイクロップスのVアシスト（ボタン同時押し）を始動に攻めを構成する。跳んでくる相手はしゃがみ強Ⓟ、地上から接近しようとする相手はサイクロップスのVアシストで迎撃できるという寸法だ。どちらも相手に当たりさえすればキャンセル弱エレクトラップまでガードさせることができ、以降の展開が有利になるぞ。

そのあとは、攻め込むならダッシュしてからのジャンプ強Ⓚ、遠距離を維持したいなら立ち強Ⓟ・強Ⓟ×3の銃乱射につなごう。どちらも、サイクロップスのVアシストやエレクトラップが地上でヒットしていれば連続技になる（銃乱射は相手キャラや状況によって当たらないが）。ヒット後はバイパービーム→Hキャンセルハイパーバイパーまでつないで大ダメージだ。

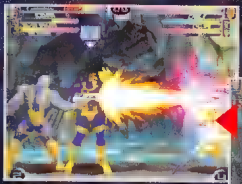
一方、近距離戦ではリュウのVアシスト（昇龍拳）が役立つ。ガードを固めつつ迎撃手段としてこれを使い、相手の攻めを跳ね返していこう。



まずは、遠距離でしゃがみ強Ⓟとサイクロップスのアシストを同時発動し



キャンセルで弱のエレクトラップへ。できればボタンを押しっぱなしにしよう。



Vアシスト、エレクトラップが当たれば、立ち強Ⓟ・強Ⓟ×3が連続ヒットする。

その他のシチュエーション

サイクロップスの場合は、ケーブルのVアシスト（バイパービーム）を呼びながら相手を跳び越し、挟み込みを狙う戦術が中心。ここから狙うコンボは、Hコンボゲージの残量と相談してエリアルと地上コンボを使い分けていこう。

また、遠距離戦では立ち、しゃがみの強Ⓟに双方のVアシストを絡めると強力だ。対空はリュウ、対地はケーブルと、両方のVアシストがそろっているのがうれしい。

それに対し、リュウがメインキャラになったときはVアシストのバランスがやや崩れる。こちらから攻める場合のパターンはサイクロップスと同じ狙いでOKだが、攻めを跳ね返す手段に乏しいため、強力な攻めを持つキャラを相手にすると、やや苦しくなる。



近、遠ともに安定した力を発揮するサイクロップス。頼もしいチームリーダーだ。



ケーブルのVアシストは挟み込みを狙う際に便利。多段技なのもポイントだ。

ゲー事典 サイクロップスのVアシスト補足：ここではコンボ重視のγタイプを使っているが、βタイプもなかなかどうして捨てがたい。ほかの対空系アシストと違ってヒットしてもあまり吹っ飛ばないので、そのあとヒット確認からのコンボが狙いやすいのだ。エリアルを狙うのはやや難しいが、バックジャンプからのハイパーバイパーや真空波動拳ならラクラク決められるぞ。

3on3チームバトル攻略

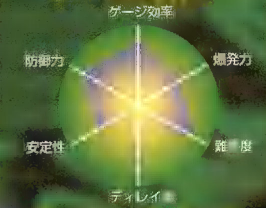
Vアシストからハイパーコンボを狙え!

アシストコンボチーム

ローグ(γ)／ザンギエフ(α)／ベノム(α)

決めやすいVアシストから、簡単に大ダメージを与えられるのがこのチームのウリ。空中ダッシュからの挟み込みを狙え。

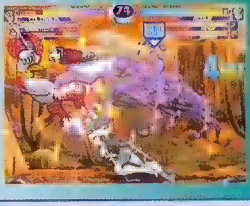
Text:RED



1st Situation 先発はローグ

メイン

まずはローグを出し、ベノムのVアシストを多用しながら闘っていく。Hコンボが強力なほかの2キャラのために、基本的にはHコンボゲージを温存する方針がいい。



ベノムのVアシストで主導権を握ろう。

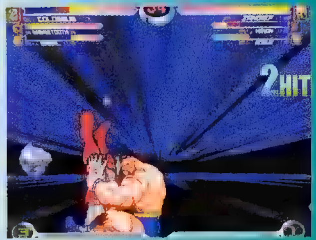
狙っていきたい連続技

{しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ}→Vアシスト・ザンギエフ→グッドナイトシュガー

2nd Situation 中盤戦を支えるザンギエフ

メイン

ローグとVアシストで消耗したベノムを回復させるため、2人目はザンギエフを出す。Vアシストはパートナーの体力に気を配りながら使うようにしたい。Hコンボゲージに余裕があれば、Vカウンターで登場するのもいいが、αの場合は跳び込みに対してカウンターを狙うように。



孤軍奮闘ザンギエフ。ほかの2人が回復するまで、なるべく1人でがんばりたいところ。

3rd Situation ベノムでゲージ放出

メイン

いよいよベノム登場。Vアシストからつながるコンボで、まとまったダメージを与えるのが狙いだ。ここでどれだけHコンボゲージを放出できるかがポイント。



VアシストからのHコンボが最大の狙いだ。

狙っていきたい連続技

①Vアシスト・ローグorザンギエフ→Hコンボ
②(しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ)→Vアシスト・ザンギエフ→Hコンボ

※連続技の見方はP.92を参照

総評&改良ポイント

このチームの弱点は、ダメージ効率の高いディレイドHコンボがないこと。本来、ベノムウェブはディレイド向きのHコンボなのだが、ザンギエフはもちろんローグとも相性が悪く、このチームではその特長が活かせない。使うなら、ダメージには目をつぶって、安全な交代用と割り切ろう。

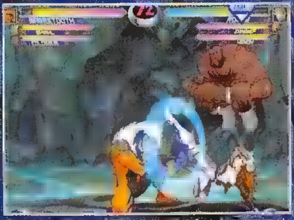
ザンギエフの代わりにビーム系キャラを入れてみると、Vアシスト→ベノムウェブからダメージの大きいディレイドHコンボが狙えるので、また違った面白さのあるチームになるだろう。

Vアシストの選択と役割

ローグはγの投げ援護タイプを選択。投げ後に追い打ちが可能で、このチームの場合はメインキャラがベノムのときに有効だ。Hコンボにつないで大ダメージを与えられる。

ザンギエフはαの地上攻撃タイプ。ダブルラリアットが多段なので、ヒットを確認してから余裕で追撃ができる。ローグ、ベノムともにHコンボへつなぐことが可能だ。

ベノムは迷いなしでαの移動攻撃タイプ。前述の2キャラのVアシストとは役割が異なり、バンバン出して相手を押さえ込んでいく。他キャラの対空迎撃タイプと、ほぼ同じ働きを担うものと考えよう(つまりとても強力かつ重要)。



チェーンからVアシストのザンギエフを出すのはかなりオススメ。



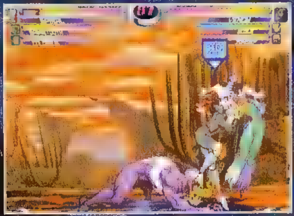
ガードされていても、ダブルラリアット中にラッシュを続けられる。

Vアシスト戦術

ローグとベノムは空中ダッシュがあるので、相手を跳ばしつつVアシストを呼んで挟み込みを狙う戦法が有効。

また、ザンギエフのVアシストはしゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓚなどのチェーンからつながるので(一部の小キャラを除く)、接近してチェーンを狙える場面では常に仕込んでおくといいだろう。Vアシストまで出し切り、ヒットしていたらHコンボなどで追い打ちするわけだ。ヒット確認の負担がかなり軽くなるし、ガードされた場合も、ダブルラリアットを盾にラッシュを継続できるのが強み。

ザンギエフの場合、挟み込みを狙うのは難しい。攻め込むための布石として、正面からベノムのVアシストを使っていこう。



挟み込みからVアシストが決まったら、すかさずダッシュで間合いを詰めて



タイミングよくHコンボを入力。画面端じゃなくても、ベノムウェブで拾えるよ。

ベノムコンボの補足

ベノムでVアシストのローグからHコンボを狙う場合は、状況に応じた対処が必要。

まず、挟み込みでVアシストを当てた場合。相手が遠くに吹っ飛んでいく形になるので、1回ダッシュして間合いを詰めてからHコンボを出すようにすること。

正面からVアシストを当てた場合は、相手が自分のほうに吹っ飛んでくるので、ベノムウェブなら問題なく拾うことができる。デスバイトを狙うなら、少し前に歩いて吹っ飛んでいく相手の背後から当てる形にするといい。

画面端までの距離が充分にある場合はデスバイト、画面端が近い場合はベノムウェブ、という使い分けも忘れずに(全段ヒットさせればデスバイトのほうが減るため)。

ゲー事典 ローグコンボ補足:スピードアップ能力を奪った状態では、(しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ中Ⓟ)×n→グッドナイトシュガーといったコンボも可能。画面端を背負った位置でエナジードレイン(Vカウンターでも可)を決めると、画面端でバウンドした相手に追い打ちが可能。立ち弱Ⓟ→立ち中Ⓟ→グッドナイトシュガーや、直接エリアル始動技~といったコンボが狙える。

SYSTEM TEXTBOOK

18キャラクター対戦攻略

隠しキャラを使いこなせ！

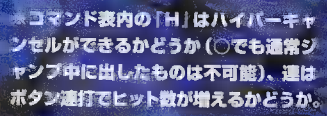
18人にも上る隠しキャラクターの対戦攻略を一挙に掲載！これを読めばチーム選択の幅が広がること請け合いだ。

コンボの見方

P88～98に掲載されているコンボ中の矢印やカッコは、下のような意味を表している。

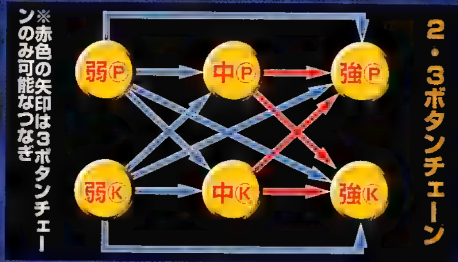


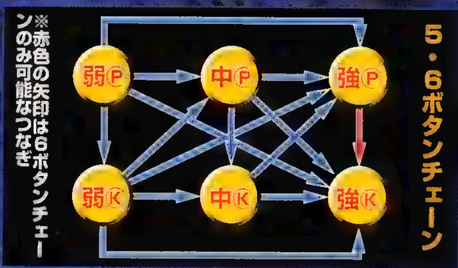
記号	意味
→	通常のつなぎ
{ }	チェーンでのつなぎ（カッコ内）
Ⓙ	エリアル始動技ヒット後の自動スーパージャンプ
Ⓒ	キャンセル
Ⓗ	ハイパーキャンセル
Ⓓ	ディレイドハイパーコンボ



※コマンド表内の「H」はハイパーキャンセルができるかどうか（○でも通常ジャンプ中に出したものは不可能）、連はボタン連打でヒット数が増えるかどうか。

チェーンタイプ対応図





ロックマン ROCKMAN



立ち強Ⓚ／↘+強Ⓚ			
ロックアッパー	→↓↘+Ⓟ（空中可）	○	×
ロックバスター（タメ：チャージショット）	強Ⓟ（空中可）	※	×
アイテム攻撃	↓↘→+Ⓟ	—	×
アイテム「ロックボール」	↓↘→+Ⓚ	×	×
アイテム「トルネードホールド」	→↓↘+Ⓚ	○	×
アイテム「リーフシールド」	↓↙←+Ⓚ	○	×
ハイパーロックマン	↓↘→+ⓅⓅ（空中可）		○
ラッシュドリル	↓↘→+ⓀⓀ		×
ビートプレーン	↓↙←+ⓀⓀの後ⓅorⓀでショット		○

※チャージショットのみ○

各種アイテムの性能

ロックマン最大の特徴であるアイテム攻撃。まずは、その性質について述べておこう。

●トルネードホールド
最初に持っているアイテム。竜巻を一定時間発生させる技で、相手の跳び込みなどの接近手段を防ぐことができる。

●リーフシールド
木の葉のシールドを装着。一定時間で消えてしまうが、相手の攻撃を1発分耐えてくれる（耐えると消滅）。また、装着している状態でアイテム攻撃を入力すると、木の葉を飛び道具として射出する。

●ロックボール
攻撃を当てると飛ばすことができるボールを目の前に出す。遠距離での牽制に使おう。

ロックバスターを布石に

ロックマンの主力技はスキの小さい飛び道具のロックバスター。ジャンプの着地寸前に出してさらにスキを軽減し、遠距離からの攻めの布石にしよう。また、状況に応じてチャージショットもうまく織り交ぜていきたい。接近戦ならしゃがみ強Ⓚ↓弱トルネードホールドが狙い目だ。



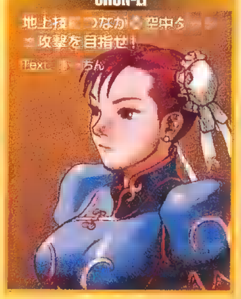
しゃがみ強Ⓚ→弱トルネードホールドは、ダウン回避されない限り連続技になる。

COMBO INTRODUCTION

Ⅰ（リーフシールド装着）{しゃがみ弱Ⓚ→立ち強Ⓚ} Ⓙ {弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ} Ⓒ アイテム攻撃 Ⓗ ハイパーロックマン

Ⅱ（チャージショット8秒以上タメ）{しゃがみ弱Ⓚ→立ち中Ⓚ} Ⓒ チャージショット Ⓗ ハイパーロックマン

春麗 CHUN-LI



立ち強Ⓚ／↘+強Ⓚ			
↙+強Ⓚ／→+強Ⓟ／空中で→+強Ⓚ／空中で↓+強Ⓚ			
気功拳	←↙↓↘→+Ⓟ	○	×
天翔脚	→↓↘+Ⓚ	○	×
百裂脚	Ⓚ連打（空中可）	○	○
旋円蹴	→↘↓↙←+Ⓚ	○	×
気功掌	↓↘→+ⓅⓅ		○
千裂脚	↓↘→+ⓀⓀ		○
覇山天翔脚	→↓↘+ⓀⓀ		×

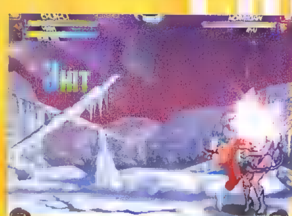
空中ダッシュはキック系で

春麗は空中移動に関する特殊能力を2つ持っている。空中ダッシュと3段ジャンプである。空中ダッシュは超低空では行なえないものの、大きさが普通以上の相手には、空中ダッシュ攻撃↓地上連続技とつなぐことができる。このとき、めくりを狙ったり、Vアシストを併用していければ理想的だ。使う技はキック系からの空中チェーンがいいぞ。

3段ジャンプ中でも常に空中ダッシュは可能だが、1度行なってしまうと着地するまでは不可能に。3段ジャンプ全体で1つのジャンプと考え、空中ダッシュはその最中に1度しかできないというわけだ。

そのほか、地上からHコンボを利用した連続技を狙うとなると、つながるのは覇山天翔脚しかない。それも地上同士だと画面端以外ではきついので、エリアル始動技にキャンセルをかける形をとろう。

また、地上の2段だけではヒット確認が難しいので、空中ダッシュなどからつなげていきたいところだ。ただし、空中での技を欲張りすぎると間合いが離れてしまうので注意。



なるべく低い位置で空中ダッシュを行なおう。使う技はキック系で。

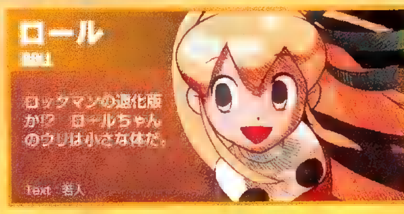
COMBO INTRODUCTION

Ⅰ 空中ダッシュ {弱Ⓚ→中Ⓚ}→{立ち弱Ⓚ→立ち強Ⓚ} Ⓒ 覇山天翔脚

Ⅱ {立ち弱Ⓚ→立ち強Ⓚ} Ⓙ {弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ} Ⓒ 百裂脚

Ⅲ {しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ→しゃがみ強Ⓚ} Ⓒ 千裂[illegible]（ダウン回避可能）

ゲー事典 春麗補足：やはり空中ダッシュをうまく使いこなしたい。そこから出す技は、コンボの安定度のみを考えると単発の強攻撃が最適。しかし、相手のガードを崩すとなると、どうしても空中チェーンを使用することになり、そうすると地上で立ち強Ⓚが当たりにくくなる……。なお、コンボⅢはダウン回避可能だが、実際はわりと入りやすい。準連続技って感じだ。（がっちん）



エリアル始動技

立ち強Ⓚ／↘+強Ⓚ

特殊入力技

空中で↑+強Ⓚ

必殺技			
花束爆弾	→↓↘+Ⓟ（空中可）	○	×
アイテム攻撃	↓↙←+Ⓟ	−	×
アイテム「ロックボール」	↓↘→+Ⓚ	×	×
アイテム「トルネードホールド」	→↓↘+Ⓚ	○	×
アイテム「リーフシールド」	↓↙←+Ⓚ	○	×
ロールバスター	↓↘→+Ⓟ（空中可）	○	×

ハイパーコンボ		
ハイパーロール	↓↘→+ⓅⓅ（空中可）	○
ラッシュドリル	↓↘→+ⓀⓀ	×
ビートプレーン	↓↙←+ⓀⓀの後ⓅorⓀでショット	○

チェーンタイプ　地上：3　空中：3

基本はロックマン

コマンドこそ違っているが、各種アイテム攻撃の性能はロックマンとほぼ同じ。ただし、ややダメージが小さく設定されているというマイナス面がある（これはアイテム攻撃に限ったことではなく、ロックマンに比べると全体的に非力な部分が目立つ）。

デフォルトの状態で持っているアイテムはロックボール。ロックマンと違って飛び道具（ロールバスター）の性能があまりよくないので、遠距離からの攻めの布石には、このロックボールをうまく使っていきたい。また、放物線を描きながら飛んでいく花束爆弾も併用していこう。

コンボ解説

Ⅰのコンボは2段ジャンプを使用したエリアルレイヴだ。画面端ならロールバスターの部分を強Ⓟ→強Ⓚにすることができるので、若干ではあるがダメージアップを計れる。

Ⅱは画面中央だとロールバスターまで。ダウン回避されるとコンボとして成立しないが、避けられてもリスクはないので積極的に狙っていっていい。そのほか、ロックマンと同じくしゃがみ強Ⓚ→弱トルネードホールドも狙おう。


出は遅いが、スキの小さい花束爆弾とロックボールを攻めの起点にしていこう。

COMBO INTRODUCTION

Ⅰ｛しゃがみ弱Ⓚ→立ち強Ⓚ｝Ⓙ▶｛弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ｝→2段ジャンプ｛弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ｝Ⓒ▶ロールバスター

Ⅱ（画面端）｛しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ→しゃがみ強Ⓚ｝Ⓒ▶ロールバスター（ダウン回避可能）Ⓗ▶ハイパーロール



エリアル始動技

しゃがみ強Ⓟ

必殺技			
サイコショット	←↙↓↘→+Ⓟ	○	×
ダブルニープレス	←↙↓↘→+Ⓚ（空中可）	○	×
サイコフィールド	→↘↓↙←+Ⓟ	○	×
ヘッドプレス	↓タメ↑+Ⓚ（空中可）	○	×
サマーソルトスカルダイバー	↓タメ↑+Ⓟorヘッドプレス後Ⓟ（空中可）	○	×
ベガワープ	→↓↘or←↓↙+ⓅorⓀ（空中可）	×	×
飛行	↓↙←+ⓀⓀ（空中可）	×	×

ハイパーコンボ		
サイコクラッシャー	↓↘→+ⓅⓅ（空中可）	○
サイコ・エクスプロージョン	→↘↓↙←+ⓅⓅ	×
ニープレスナイトメア	↓↘→+ⓀⓀ	×

チェーンタイプ　地上：3　空中：3

まずは地上戦の掌握から

空中で使用できる必殺技が多いベガだが、空中戦に目を向ける前に、地上戦をきっちりこなせるようにしておこう。

中間～遠距離での牽制にはサイコショット。弱は上方に向かって弾を放ち、それが次第に高度を落としていく。一方強は地面スレスレから次第に上昇していく軌道。空中にいる相手に対しては、おおむね弱のほうが有効だ。立ち強Ⓚに空キャンセルをかけながら使っていこう。

サイコフィールドはキャンセルで使っても技の出の遅さをカバーしきれない。そのため、突進系のVアシストと併用していく必要がある。チェーンの1段目の通常技と同時にVアシストを使い、2段目の通常技をキャンセルして使っていくといい。

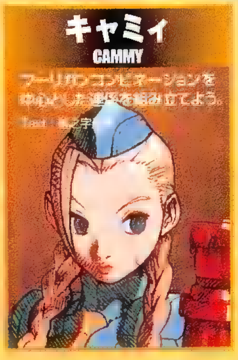
密着したら下記のコンボを狙っていこう。地上でHコンボにつなげるならニープレスナイトメア。立ち強Ⓚは近ければ2ヒットするのでヒット確認は楽だろう。エリアルは垂直ジャンプで行なうとやりやすい。中攻撃からならサイコクラッシャーがつながるぞ。


Hキャンセルを使えば、空中でダブルニープレスからサイコクラッシャーがつながる。

COMBO INTRODUCTION

Ⅰ｛しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ｝Ⓙ▶｛弱Ⓟ→中Ⓟ→中Ⓚ｝Ⓒ▶ダブルニープレスⒽ▶サイコクラッシャー

Ⅱ｛立ち弱Ⓚ→立ち強Ⓚ｝Ⓒ▶ニープレスナイトメア



エリアル始動技

しゃがみ強Ⓟ／立ち強Ⓚ／↘+強Ⓚ

特殊入力技

←+強Ⓚ

必殺技			
キャノンドリル	↓↘→+Ⓚ（空中可）	○	×
キャノンスパイク	→↓↘+Ⓚ	○	×
フーリガンコンビネーション	↓↙←+Ⓚ後、近間でⓅで投げ、	○	×
	落下中にⓀで攻撃	投	×
キャノンストライク	空中で↓↙←+Ⓚ	○	×
キャノンリベンジ	→↘↓↙←+Ⓟ	○	×

ハイパーコンボ		
スピンドライブスマッシャー	↓↘→+ⓀⓀ	×
キラービーアサルト	↓↙←+ⓅⓅ（空中可）	×
リバースシャフトブレイカー	↓↙←+ⓀⓀ	×

チェーンタイプ　地上：3　空中：3

アシストとの連続突撃

キャミィの主力は、小さくジャンプしながら突進するフーリガンコンビネーション。この技はさまざまな攻撃へと派生する必殺技で、ダッシュからチェーンをキャンセルして出す使い方がメインとなる。小ジャンプから攻撃までのタイムラグをアシストの攻撃が埋めるように連係を組み、本体とアシストの時間差攻撃で相手を押し込んでいこう。

また、キャミィは2段ジャンプも可能なため、上から相手を押さえ込むのも有効。空中では弱Ⓟ→中Ⓟのチェーンと、チェーンをキャンセルしてのキャノンストライクを軸に攻めよう。キャノン～はガードされてもスキが小さいぞ。

アシストとの連続突撃

Ⅰは最大ダメージを誇る連続技。相手を浮かせた時点でゲージがなければⅡの連続技に変えてゲージを稼ぐといいだろう。ちなみにキラービーアサルトの投げ部分はホーミング性能が高いので、ディレイドHコンボにも向いている。Ⅲは地上用の連続技だが、ダメージはあまり期待できない。


エリアルでキラービーアサルトがつながるのは大きい。連続技はこれで決まりだ。

COMBO INTRODUCTION

Ⅰ｛しゃがみ弱Ⓚ→立ち強Ⓚ｝Ⓙ▶強ⓅⒸ▶強キャノンドリル→Ⓗ▶キラービーアサルト

Ⅱ｛しゃがみ弱Ⓚ→立ち強Ⓚ｝Ⓙ▶｛弱Ⓟ→中Ⓟ｝→｛弱Ⓟ→中Ⓟ｝→2段ジャンプ→｛弱Ⓟ→中Ⓟ｝→｛弱Ⓟ→中Ⓟ｝Ⓒ▶強キャノンドリル

Ⅲ｛しゃがみ弱Ⓚ→立ち強Ⓟ｝Ⓒ▶スピンドライブスマッシャー

ゲー事典　キャミィ補足：フーリガンコンビネーションは、出したあと①パンチボタンで投げ、②キックボタンでキャノンストライク、③何もしないと着地してからスライディングに派生するが、③の性能はイマイチ。下段技に移行したいなら①を空振りしておき、着地してすぐにしゃがみ弱Ⓚからのエリアルを狙ったほうが効果的だ。

ストーム



しゃがみ強Ⓟ／立ち強Ⓚ／しゃがみ強Ⓚ／↘+強Ⓚ			
空中で↑+中Ⓟ／空中で↓+中Ⓟ／↓↙←+ⓀⓀ（空中可）			
ワールウインド	↓↘→+Ⓚ（空中可）	○	×
ダブルタイフーン	→↘↓↙←+Ⓚ（空中可）	○	×
ライトニングアタック	強Ⓟ弱Ⓚ（空中可）	○	×
ライトニング・スフィア	空中で↓↙←+Ⓟ	○	×
ライトニングストーム	←↙↓↘→+ⓅⓅ（空中可）		○
アイスストーム	↓↙←+ⓅⓅ		○

チェーンタイプ

見切られないガード崩し能力

空中ダッシュのおかげで嵐のような攻めを展開できるストーム。地上攻撃にVアシストを仕込みつつ、パートナーが攻撃中に前方スーパージャンプから前斜め下へ空中ダッシュして強Ⓚを出す。これでまず見切られない連係に……。

そこからさらに、空中ダッシュ強Ⓚ連発とダッシュ弱Ⓚからのコンボを使い分ければ、相手にとっては「もはや手に負えない」はずだ。ただ、操作は忙しい。練習しよう。

また、「通常ジャンプからVアシストとの挟み込み」を狙いつつ、そこから空中ダッシュで裏の裏をかく！　という戦法もさらに強力だぞ。

じっくりいたぶるのも得意!?

強力なのは接近戦だけか？　というと、そうでもないのがストームの魅力。Vアシストを出しつつジャンプして、空中で2つの必殺技を使っていくだけでも相当な牽制になる。

とくに、相手をサーチして出るダブルタイフーンは、スーパージャンプからでも牽制になるので多用できる。ヒット時はコンボを狙えることもあるので、位置を把握しておこう。空中ダッシュやライトニングアタックも忘れずに。


蝶のように相手をあせらせ、蜂のように低空ダッシュするのがストーム嬢の真髄。

COMBO INTRODUCTION

Ⅰジャンプ強Ⓚ→ダッシュ{しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ→立ち強Ⓚ} Ⓙ 強Ⓟ Ⓒ 空中ダッシュ（↗）{弱Ⓚ→中Ⓚ} Ⓒ ライトニングアタック（前斜め上→真上） Ⓗ ライトニングストーム

Ⅱダブルタイフーン Ⓗ アイスストーム→ライトニングアタック（前→前斜め上×2）

シルバーサムライ
SILVER SAMURAI



しゃがみ強Ⓟ			
百裂刀A	Ⓟ連打（→→で前進）	○	○
百裂刀B	→↓↘+Ⓟ（→→で前進）	○	○
手裏剣	↓↘→+Ⓟ（空中可）	○	×
超手裏剣	↓↘→+ⓅⓅ（闘気「雷」中のみ空中可）		×
闘気「雷」（地上・空中6チェーン）	↓↙←+Ⓟ		−
雷鳴剣	↓↘→+ⓀⓀ		○
闘気「氷」（新技追加=氷牙陣）	↓↙←+弱Ⓚ		−
氷牙陣	闘気「氷」中に↓↘→+ⓀⓀ		×
闘気「炎」（新技追加=紅蓮陣）	↓↙←+強Ⓚ		−
紅蓮陣	闘気「炎」中に↓↘→+ⓀⓀ		×

チェーンタイプ　地上：2　空中：2

基本と特殊性の両立

基本の攻めは、通常技（チェーンを含む）キャンセルからの手裏剣で構成する。とくに、しゃがみ弱Ⓚ↓立ち強Ⓚ↓キャンセル手裏剣（空中）がオススメだ。手裏剣は出したあとにレバーで軌道を調節できるので、しゃがんだ相手に当てるために、レバーを下に入れること。手裏剣をガードさせれば、そのあと有利に攻めることができる。

ただ、手裏剣自体は発生が遅いため、キャンセルで出しても跳ばれてしまうのが難点。このポイントをVアシストでカバーしていきたい。

3種の属性変化は、技表中の効果に加え、「雷」は攻撃力低下、「炎」は攻撃力上昇&防御力低下、「氷」はスーパーアーマー&攻撃力低下&防御力上昇という特徴を持つ。一長一短なのでやや使いにくい。

連続技はおおむね標準的で決めやすいが、Ⅱはやや特殊。これは、立ち強Ⓟの硬直をしゃがみでキャンセルできることを利用したコンボだ。通常時はしゃがみ弱Ⓟ↓しゃがみ強Ⓟキャンセル雷鳴剣が基本コンボになるぞ。



立ち強Ⓟはしゃがむことでキャンセルできる。画面端なら特殊なコンボが狙えるぞ。

COMBO INTRODUCTION

Ⅰ{しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ} Ⓙ {弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ} Ⓒ 手裏剣（空中）

Ⅱ（画面端）{しゃがみ弱Ⓟ→立ち強Ⓟ}→{しゃがみ弱Ⓟ→立ち強Ⓟ}→{しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ} Ⓒ 雷鳴剣

セイバートゥース
SABRETOOTH



立ち強Ⓟ／しゃがみ強Ⓟ			
バーサーカークロー	↓↘→+Ⓟ	○	×
ワイルドファング	→↘↓↙←+Ⓟ	×	×
アームドバーディー	→↘↓↙←+Ⓚ	○	×
バーサーカークローX	↓↘→+ⓅⓅ		×
ヘビーアームドバーディー	→↘↓↙←+ⓀⓀ		×
ウェポンXダッシュ	→↓↘+ⓅⓅ		×

チェーンタイプ

基本的な攻め方

セイバートゥースは、軌道が低く素早いジャンプを備えているため、ジャンプ攻撃で上から相手を押さえ込んでいく動きが攻めの基本となる。

跳び込みには、ジャンプ強Ⓟ↓強Ⓚの空中チェーン、またはジャンプ強Ⓚを使っていく。背の高いキャラに対しては空中チェーンを多用し、逆に背の低いキャラにはジャンプ強Ⓚオンリーでいいだろう。

アームドバーディーは発生が遅いものの、出してしまえば有利な状況で攻め込むチャンスを作れる。チェーンからVアシストを使いつつキャンセルアームドバーディー〜、といった連係で相手の動きを止め、ラッシュをかけよう。

コンボの補足

エリアルのダメージが小さいので、Hコンボゲージがあるときは常にⅠのコンボを狙っていく。バーサーカークローはガードされてもスキが小さいので、とりあえずそこまでは出し切っても問題ない。

ワイルドファングは画面端なら追い打ち可能。しゃがみ弱Ⓚからエリアルへつなごう。


Vアシストやアームドバーディーを駆使して、攻め込むチャンスを作れ。

COMBO INTRODUCTION

Ⅰジャンプ{強Ⓟ→強Ⓟ}→ダッシュ{立ち弱Ⓚ→立ち強Ⓚ} Ⓒ バーサーカークロー Ⓗ ウエポンXダッシュ

Ⅱ{しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ} Ⓙ {弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→強Ⓟ}

ゲー事典　シルバーサムライ補足：闘気「炎」中は、画面端なら超手裏剣ヒット後に追い打ちが可能。再度超手裏剣や、しゃがみ強Ⓟ→エリアルにつなごう。また、闘気「雷」中限定の空中版の超手裏剣も画面端なら追い打ちができ、エリアルで{弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ}→キャンセル超手裏剣（空中）→{強Ⓟ→強Ⓚ}というコンボも可能。ただし、「雷」中のためダメージは小さい。

オメガレッド OMEGA RED



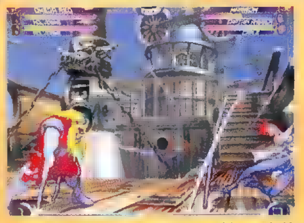
遠距離戦を制す

特筆すべき通常技としては、レバーで攻撃位置が変化する（↘で近距離、↓で中間距離、↙で遠距離）しゃがみ強Ⓚが挙げられる。遠距離での牽制に使い、キャンセルでオメガストライクにつなぐといい。

オメガストライクヒット後は相手に接近し、地上チェーンや投げなどで攻める。地上チェーンはおもにしゃがみ弱Ⓚ→立ち中Ⓟを使い、ヒットしたらエリアルに移行、ガードされた場合は立ち強Ⓟでフォローしていこう。

カーボナディウムコイルは、地上でも空中でも出せるリーチの長い攻撃だ。弱Ⓟで前、強Ⓟで前斜め上、弱Ⓟ+強Ⓟで真上を攻撃することができ、空中ではさらに強Ⓚの前斜め下と弱Ⓚ+強Ⓚの真下が加わる。ヒットしたあとは、Ⓟ連打で相手の体力を、Ⓚ連打なら相手のHコンボゲージを吸い取る技へと派生するほか、相手を捕えている状態でレバー入れながらボタンを押せば、レバーに対応した方向（後ろ、真上、真下の3方向）に相手を投げ飛ばせるぞ。

Hコンボは2つあるが、どちらも攻撃発生が遅くコンボに組み込める状況がほとんどないため、使いにくい。



しゃがみ強Ⓚは遠距離の相手に対して有効だ。相手との距離を把握して使おう。

COMBO INTRODUCTION

Ⅰ {しゃがみ弱Ⓚ→立ち中Ⓟ} Ⓙ {弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ} → {弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ} Ⓒ 空中カーボナディウムコイル（真上）

Ⅱ（画面端）{しゃがみ弱Ⓚ→立ち中} Ⓟ Ⓙ {弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→強Ⓟ→強Ⓚ} → {しゃがみ弱Ⓚ→立ち強Ⓟ}

エリアル始動技			
立ち中Ⓟ／↘+強Ⓟ			
必殺技			
カーボナディウムコイル	↓↘→+Ⓟor弱Ⓟ強Ⓟ	×	×
空中カーボナディウムコイル	空中で↓↘→+ⓅorⓀor弱Ⓟ強Ⓟor弱Ⓚ強Ⓚ	×	×
デスファクター	カーボナディウムコイル中Ⓚ連打	×	×
エナジードレイン	カーボナディウムコイル中Ⓟ連打	×	×
オメガストライク	↓↘→+Ⓚor弱Ⓚ強Ⓚ	○	×
ハイパーコンボ			
オメガデストロイヤー	↓↙←+ⓅⓅ		×
カーボナディウムスマッシュ	ジャンプ中↓↙←+ⓅⓅ		×

チェーンタイプ　地上：[illegible]　空中：[illegible]

ディレイド㊙情報

ダメージ補正のお話

ディレイドHコンボ関連のダメージ補正は実に興味深い。順に解説していこう。

まず、ディレイドHコンボで出したことによる補正。これは2人目、3人目で変化するようなことはなく、一律75%となっている。特定のキャラ（Hコンボ）を2人目にもってこようが3人目にまわそうが、ダメージは一緒だ。

また、ディレイドHコンボで出したHコンボのダメージは、それ以前のキャラが決めたヒット数の影響を受けることがない。1人目が超多段コンボを決めていても、2人目以降には関係ないわけだ。そのため、1人目が超多段、2人目がヒット数の少ない組み合わせにおいて、1人目のHコンボを早めに切り上げ、2人目にかかるダメージ補正を軽減する、という考え方は無意味なので覚えておこう。

さらに、特定のHコンボの最後の1段は、ヒット数やディレイドHコンボによる補正をまったく受けない。たとえ99ヒット目だろうが、最後の1段目は通常のダメージになるのだ（相手の体力による補正は受けるが）。該当するHコンボを下の表にまとめておいたので、ディレイドHコンボの締めとして活躍させよう。

～最後の1段がダメージ補正の影響を受けない技～

キャラクター	技名	ダメージ
キャプテン・アメリカ	ハイパースターズ&ストライプス	15
	ファイナルジャスティス	35
モリガン	ダークネスイリュージョン	11
豪鬼	瞬獄殺	70
さくら（日焼け時）	春獄殺	70
ウルヴァリン（両方）	バーサーカーバレッジX	16
	ウエポンX	22
サイロック	胡蝶隠れ	10
ハルク	ガンマクラッシュ	40
ジャガーノート	ジャガーノートヘッドクラッシュ	28
セイバートゥース	ウエポンXダッシュ	15
ブラックハート	ハートオブダークネス	18

※ダメージ数値はケーブル、リュウ、サイクロップスなどの平均的な防御力を持つキャラに決めたときのもの（DC版調べ）。体力のMAXは143。

アイアンマン IRON MAN ／ ウォーマシン WAR MACHINE



（I=アイアンマン、W=ウォーマシン）

エリアル始動技			
立ち強Ⓚ／↘+強Ⓚ			
特殊入力技			
空中で↑+強Ⓟ／空中で↓+強Ⓟ／空中で↑+強Ⓚ／空中で↓+強Ⓚ／↓↙←+ⓀⓀ（空中可）			
必殺技			
(I) ユニビーム	↓↘→+Ⓟ（空中可）	○	×
(W) ショルダーキャノン	↓↘→+ⓅorⓀ（Ⓟのみ空中可）	○	×
(I/W) リパルサーブラスト	→↘↓↙←+Ⓟ	○	×
(I/W) スマートボム	強Ⓟ弱Ⓚ（空中可）	○	×
ハイパーコンボ			
(I/W) プロトンキャノン	↓↘→+ⓅⓅ		×
(W) ウォーデストロイヤー	↓↘→+ⓀⓀ		×

チェーンタイプ　地上：[illegible]　空中：[illegible]

基本は同キャラ

アイアンマンとウォーマシンの目に見えて分かる大きな違いは、↓↘→+Ⓟと↓↘→+ⓅⓅの性能（アイアンマンの方が高性能）、そしてウォーデストロイヤの有無だ。

細かい部分では、技ごとのダメージや攻撃発生、スーパージャンプの軌道（アイアンマンの方が飛距離が長く、エリアルレイヴに影響がある）なども異なるが、戦術に大きく影響することはないので、特に気にする必要はないだろう。

その戦術に関してだが、空中からのスマートボムを布石にして攻め立てるのが基本的な形だ。また、アイアンマンなら高性能なビーム系必殺技のユニビームを使った牽制も強力。ジャンプの降り際に出したり、スーパージャンプから出せばより効果的だ。

空中ダッシュを活用

アイアンマンとウォーマシンはコンボが強力。これを狙うために、後述する空中ダッシュを利用したガードの揺さ振りをマスターしておきたい。

まずは相手を跳び越えるように前方ジャンプし、素早く前斜め下へ空中ダッシュ。弱Ⓟで振り向きつつめくりを狙い、空中チェーンで中Ⓟへ。着地したらすぐにダッシュで間合いを詰め、立ち弱Ⓚからのコンボを決めにいこう。



空中ダッシュでガードを揺さぶり、ダッシュ立ち弱Ⓚ始動のコンボを狙っていこう。

COMBO INTRODUCTION

Ⅰ {立ち弱Ⓚ→立ち強Ⓚ} → Ⓙ {弱Ⓟ→弱Ⓚ→↑+強Ⓟ→↑+強Ⓚ} Ⓒ 空中ダッシュ（↑）{↑+強Ⓟ→↑+強Ⓚ} → Ⓒ 飛行（↓↙←+ⓀⓀ）→↑+強Ⓟ Ⓒ（I）強ユニビームor（W）スマートボム

Ⅱ {立ち弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ} Ⓒ 弱リパルサーブラスト（2ヒット目）Ⓗ（I）プロトンキャノンor（W）ウォーデストロイヤー

ゲー事典 ウォーマシン限定エリアルレイヴ：スーパージャンプの軌道の違いから、ウォーマシンは{立ち弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ→立ち強Ⓚ}→{↑+強Ⓟ→↑+強Ⓚ}→空中ダッシュ（↑）{↑+強Ⓟ→↑+強Ⓚ}→飛行（↓↙←+ⓀⓀ）→↑+強Ⓟ→スマートボムというエリアルが可能だ。ゲージを使わずして相手体力の半分以上を奪うことができるので、是非マスターしてほしい。（若人）



エリアル始動技
しゃがみ強Ⓚ

投げ入力
空中で↓+中Ⓟ／空中で↓+強Ⓟ

必殺技			
ダンシングソード	→↘↓↙←+Ⓟ（空中可）	×	×
剣飛ばしB	↓↘→+Ⓟ（空中可）	○	×
剣飛ばしC	↓↘→+Ⓚ（空中可）	○	×
ダンス・テレポート	↓↙←+弱Ⓚ（空中可）	×	×
ダンス・急降下	空中で↓↙←+強Ⓚ	×	×
シックスハンドグラップ	→↓↘+Ⓟ（空中可）	×	×

ハイパーコンボ		
メタモルフォーゼ	↓↙←+ⓅⓅ後に近間でⓅ(LV3)(空中可)	×
スタンピード・ソード	↓↘→+ⓅⓅ	×
ダンス・攻撃力UP	↓↘→+ⓀⓀ（空中可）	×
ダンス・スピードUP	↓↙←+ⓀⓀ（空中可）	×

チェーンタイプ　地上：3　空中：3

剣飛ばしから攻める

とにかくダンシングソードを装着し、弱Ⓟボタンで1本ずつ飛ばしながら攻めるのが基本。チェーンから立ち強Ⓟを出すと同時にVアシストを呼び、その立ち強Ⓟをキャンセルして剣装着→飛ばして攻め込む、といった感じで、剣飛ばしとVアシストで相手の動きを止めながらラッシュを続ける動きを研究してみよう。

メタモルフォーゼは変身モーションにも攻撃判定があり、ヒットすると相手が浮く。密着状態で変身モーションを当て、すぐに前方ジャンプしてタイミングよく掴み（弱Ⓟ）にいくと、かなり回避困難（確定?）な連係になるぞ。

移動技について

ダンス・テレポートは、通常は相手の頭上に出現するようになっているが、コマンド入力後にいずれかの攻撃ボタンを押しっぱなしにすることによって、次のように出現位置を指定することが可能だ。

・弱Ⓟ→相手の頭上やや左
・強Ⓟ→相手の頭上やや右
・弱Ⓚ→画面左下
・強Ⓚ→画面右下

ダンス・急降下は、降下中に技を出せる。スーパージャンプから使ってみよう。


メタモルフォーゼの変身モーションがヒット！　ジャンプして掴まえろ!!

COMBO INTRODUCTION

Ⅰ｛しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓚ｝Ⓙ▶｛弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→↑+中Ⓚ｝Ⓒ▶シックスハンドグラップ

Ⅱ（画面端）ジャンプ｛弱Ⓚ→中Ⓚ｝→ダッシュ｛立ち弱Ⓚ→立ち中Ⓚ｝Ⓒ▶メタモルフォーゼ（変身モーション）→前方ジャンプ弱Ⓟ（メタモルフォーゼ掴み）→立ち強Ⓟ



エリアル始動技
立ち中Ⓟ／↘+強Ⓟ

必殺技			
ダークサンダー	←↙↓↘→+Ⓟ	○	×
インフェルノ	→↘↓↙←+Ⓟ	○	×

ハイパーコンボ		
アーマゲドン	↓↘→+ⓅⓅ	×
ジャッジメントディ	↓↙←+ⓅⓅ（空中可）	×
ハートオブダークネス	↓↘→+ⓀⓀ	○

チェーンタイプ　地上：2　空中：2

下僕たちよ！

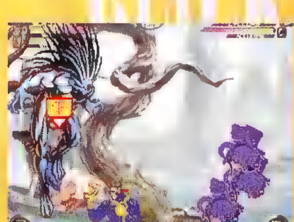
ブラックハートは強攻撃が特殊で、闇の下僕たちを召喚して襲わせる技となっている。

下僕はパンチとキックで種類が異なり、パンチ系では悪魔、キック系ではゾンビをそれぞれ召喚するぞ。また、しゃがみ強Ⓟと立ち強Ⓚは本体が打撃で攻撃しつつ下僕を召喚するので覚えておこう。

次は下僕たちの効果について。悪魔は取り憑いて相手の体力をじわじわと奪い、ゾンビなら少しの間行動不能にできるのだ。動き方にも違いが見られ、悪魔はゆっくりと、ゾンビは一気に襲うようになっている。また、ジャンプ強Ⓟの悪魔は自分に戻ってくる動きをするので使いこなそう。

下僕とともに飛び立つ

基本となるのは、強攻撃を使った強力な牽制。ジャンプ強Ⓟを多用しつつ、通常ジャンプと空中ダッシュを組み合わせて相手の背後から悪魔を襲わせる形を狙おう（もちろんVアシストも併用）。着地後は、しゃがみ弱Ⓚ始動のコンボや地上ダッシュで背後にまわる行動も重要になるぞ。


たとえば前方ジャンプ強Ⓟ+Vアシスト。そして後ろに空中ダッシュ!!

COMBO INTRODUCTION

Ⅰ｛しゃがみ弱Ⓚ→立ち強Ⓚ｝Ⓒ▶ジャッジメントデイ

Ⅱ↘+強ⓅⒿ▶｛弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓚ｝Ⓒ▶空中ダッシュ｛弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ｝

Ⅲ（画面端）インフェルノⒽ▶アーマゲドン



エリアル始動技
立ち強Ⓚ／↘+強Ⓚ

投げ入力
空中で→+強Ⓟ

必殺技			
ジャイアントスイング	↓↘→+Ⓟ（空中可）	×	×
パワータックル・前	↓↘→+弱Ⓚ（空中可）	○	×
パワータックル・斜め	↓↘→+強Ⓚ（空中可）	○	×

ハイパーコンボ		
スーパーダイブ	↓↘→+ⓅⓅ（空中可）	×
スーパーアーマー	↓↙←+ⓅⓅ	×

チェーンタイプ　地上：2　空中：2

エリアルが強力

コロッサスは打撃系の重量級キャラ。Hコンボを絡めたエリアルは、段数こそ少ないがダメージは非常に大きい。

エリアル始動技の立ち強Ⓚは、地上チェーンからは連続にならないので、コンボにするならジャンプ攻撃から直接つなぐことになる。

跳び込みには、ジャンプ弱Ⓚ↓中Ⓚの空中チェーンか、ジャンプ強Ⓚを使っていくのがオススメ。ジャンプ強Ⓚは、めくりを狙うこともできるという点でポイントが高い。

また、下段技スタートのコンボもあるので、単発の跳び込み↓しゃがみ弱Ⓚ～と、空中チェーンによる跳び込みとで選択をかけることもできる。

コンボ補足

Ⅰは画面中央での基本的なエリアルだが、画面端ならさらにスーパーダイブがつながり（2ヒットも可能）、すさまじいダメージになる。

なお、紹介してあるようなコンボを決めるためには、スーパーダイブの軌道を追加入力（レバー↓+ボタン）で調整することが必要だ。


画面端でのスーパーダイブを絡めたエリアルの破壊力はすさまじいものがある。

COMBO INTRODUCTION

Ⅰ立ち強ⓀⒿ▶｛弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ｝Ⓒ▶パワータックル・前

Ⅱ（画面端）ジャンプ強Ⓚ→ダッシュ｛しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ｝Ⓒ▶パワータックル・前Ⓗ▶スーパーダイブ

ゲー事典　コロッサス補足：パワータックル・前は、↓↘→↘+Ⓚと入力して超低空で出せば、ガードされてもほとんどスキがない。また、ジャイアントスイングは投げではなく打撃判定だが、画面端なら追い打ち可能。ジャンプ強Ⓚ→ジャイアントスイング（空中）→しゃがみ弱Ⓚ→パワータックル・前→スーパーダイブといったコンボも可能だ。

ダウンロードサービスを利用しよう

カプコンのオフィシャルホームページでは、隠しキャラ、隠しカラー、それに隠しステージが使用可能になるデータのダウンロードサービスを行なっているぞ。使えるようになる数はそれほど多くないが、順次増やしていく予定とのこと。また、マーヴルVS.カプコン2専用の掲示板なども用意されているので、覗いてみるといいんじゃないかな？





DCからのニューヒーローたち

VM経由でゲーセンに

このページ以降に攻略が掲載されているケン、ダルシム、ダン、ナッシュの4キャラは、アーケード版ではNAOMIレベルが相当上がらないと出現しない。逆に、DC版では比較的苦労せずに購入することが可能。つまり、ゲームセンターで前述の4キャラを使うには、DC版でゲットしてデータの入ったVMを持っていくのが手っとり早いというわけだ。

お値段はいかほど？

ケンたちを購入する際にネックとなるのは、少ないながらも確実に必要となるN-pts.だろう。これはアーケード版にVMを接続することでしか手に入らない貴重なポイントだけに、大切に使いたいところ。値段は左記の範囲内でランダムに決定されるので、安く買えるチャンスがくるまでショップへの出入りを繰り返すといいぞ（常識？）。

ダルシム DHALSIM

長い手足で相手を

Text：ぽっちん



エリアル始動技			
近距離立ち中Ⓟ／↑+強Ⓟ			
特殊入力技			
空中で↓+Ⓟ／空中で↓+Ⓚ／→↘↓↙←+強Ⓟ			
必殺技		**H**	**連**
ヨガファイヤー	↓↘→+Ⓟ（空中可）	○	×
ヨガブラスト	→↘↓↙←+Ⓚ	○	×
ヨガフレイム	→↘↓↙←+Ⓟ	○	×
ヨガテレポート	→↓↘or←↓↙+ⓅorⓀ（空中可）	×	×
ハイパーコンボ			**連**
ヨガインフェルノ	↓↘→+ⓅⓅ（空中可）		×
ヨガストライク	↓↘→+ⓀⓀ		×

チェーンタイプ　地上：3　空中：3

つかず離れず闘おう

ダルシムは特殊能力として空中ダッシュを持つ（コマンドはボタン同時押しのみ）。しかし、主力となるべきドリル系の技はやや重く、使いにくい。ドリルでのチェーンは連続ヒットせず、ヨガインフェルノも空中では連続技に組み込めない。このあたりは無理しない程度に攻めていこう。

いっぽう、地上戦は伸びる手足のおかげで闘いやすい。立ち強Ⓟや立ち強Ⓚをキャンセルしてのヨガファイヤーは、牽制としては十分すぎるほど強力な連係。相手をジャンプさせないぐらいのしつこさで使っていこう。そのためには、離れすぎても効果は薄い。なお、ヨガファイヤーはのけぞりの短さが気になるが、ヒット時の追い打ちは可能だ。

下で紹介しているコンボは、状況が限定されたりするため狙うチャンスは少ないが、減りはなかなか。Ⅰは最速を心がけてHキャンセルすること。次のⅡは、最後のヨガストライクを逆向きに入力するのがコツ。ジャンプ中Ⓟ後に相手の裏側へ落ちるため、攻めの継続もしやすいのが特長だ。



長い手足とヨガファイヤーで牽制。さらにVアシストも絡めていきたい。

COMBO INTRODUCTION

Ⅰ（画面端）｛立ち弱Ⓚ→立ち強Ⓚ｝Ⓒ 弱ヨガブラスト Ⓗ ヨガインフェルノ

Ⅱ｛弱Ⓟ→中Ⓟ｝Ⓙ 強Ⓚ Ⓒ 空中ダッシュ（→）｛弱Ⓟ→中Ⓟ｝→ヨガストライク（ダルシム以外）

ケン KEN

Vアシストとの連携で最強のエリアルレイヴを決める！

Text：ちゃっき



エリアル始動技			
しゃがみ強Ⓟ			
特殊入力技			
→+強Ⓚ／空中で↑+中Ⓚ／空中で↑+強Ⓚ／↓↙←+Ⓟ			
必殺技		**H**	**連**
波動拳	↓↘→+Ⓟ（空中可）	○	×
昇龍拳	→↓↘+Ⓟ（空中可）	○	×
竜巻旋風脚	↓↙←+Ⓚ（空中可）	×	×
ハイパーコンボ			**連**
昇龍裂破	↓↘→+ⓅⓅ		×
神龍拳	↓↘→+ⓀⓀ		○
疾風迅雷脚	↓↙←+ⓀⓀ		○

チェーンタイプ　地上：6　空中：6

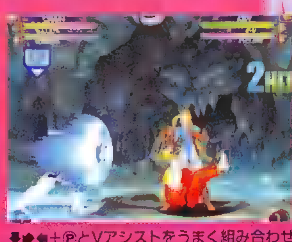
揺さぶりから一発を狙う

ケンを使用するうえでもっとも意識したいのが、竜巻旋風脚を絡めた超破壊力のエリアル（コンボⅠ）だ。ただし、エリアル始動技のリーチが短いため、これを決めるためには工夫が必要になる。

その工夫とは、ズバリ前転（↓↙←+Ⓟ）の活用だ。通常技キャンセルからこれを使って相手の背後に回り込み、エリアル始動技を狙っていこう。

もちろん、ガードを揺さぶるためにVアシストを絡めることを忘れてはならない。連係の始動となる通常技を出す際にパートナーボタン同時押し→キャンセル前転が基本だが、Vアシストの発生スピードによってはタイミングの調整が必要になる。前転で相手の背後にまわると同時にパートナーキャラが攻撃する、というのが理想のタイミングだ。

事実上、超破壊力のエリアルを狙うのは、ここに挙げたようなセットプレイの挟み込みパターンや、大きなスキへの反撃のみ。通常の攻めからは、距離にあまり左右されないコンボⅡの地上部分を使っていくことになる。



↓↙←+Ⓟとアシストをうまく組み合わせ、ガードされにくい有効連係を作ろう。

COMBO INTRODUCTION

Ⅰしゃがみ強Ⓟ Ⓙ 弱Ⓟ Ⓒ 強竜巻旋風脚（空中）

Ⅱジャンプ強Ⓟ Ⓒ 竜巻旋風脚（空中）→｛しゃがみ弱Ⓚ→立ち強Ⓟ｝Ⓒ 波動拳 Ⓗ 昇龍裂破

ゲー事典 ケンコンボ補足：空中の相手に空中竜巻旋風脚を当てると、その後ジャンプ弱Ⓟが連続ヒット。また、画面端なら神龍拳後に追い打ちできるので、画面端でVアタックヒット→垂直ジャンプ｛弱Ⓟ→中Ⓟ→強Ⓟ（遅めにつなぐ）｝キャンセル竜巻旋風脚のセット2回から神龍拳→垂直ジャンプ｛弱Ⓟ→中Ⓟ→↑+中Ⓚ→↑+強Ⓚ｝とかできる。見た目もカッコいいぞ。

ダン
DAN



エリアル始動技			
しゃがみ強Ⓟ			
挑発			
前転挑発	↓↘→+スタート		
後転挑発	↓↙←+スタート		
空中挑発	空中でスタート		
必殺技		H	連
我道拳	↓↘→+Ⓟ	○	×
晃龍拳	→↓↘+Ⓟ	○	×
断空脚	↓↙←+Ⓚ（空中可）	×	×
プレミアムサイン（下段）	↓↘→+弱Ⓚ	○	×
プレミアムサイン（上段）	↓↘→+強Ⓚ	○	×
ハイパーコンボ			連
震空我道拳	↓↘→+ⓅⓅ		×
晃龍烈火	↓↘→+ⓀⓀ		×
必勝無頼拳	↓↙←+ⓀⓀ		×
挑発伝説	↓↘→↓↘→+スタート		×
漢道	強Ⓟ・弱Ⓚ・←・弱Ⓟ・弱Ⓟ		×

チェーンタイプ　地上：3　空中：3

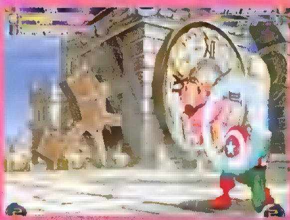
地上も空中も断空脚

お笑いキャラとして独自の路線をひた走るダン。真面目に対戦しようと思うなら、断空脚の使い方を覚えよう。

弱の断空脚は単発の膝蹴りで、ガードされても反撃を受けない。しゃがみ弱Ⓚ→中Ⓚをキャンセルして使っていこう。反撃しようとする相手には、ガードしながら対空系のVアシストを狙うといい。

強の断空脚は横への移動距離が長いので、相手を跳び越えるためにジャンプから使っていく。直前にVアシストを使っておけば、パートナーキャラとの挟み込みも狙えるぞ。

残りの技はほぼ趣味の技と言える。お好きな方はどうぞ。


反撃を受けない弱の断空脚は重要。ガードされたら対空アシストを呼んでみよう。

コンボ解説

ダンのHコンボは画面中央ではチェーンから連続技できないので（一応、震空我道拳なら狙えるが……）、強断空脚とエリアルがおもな狙い。

Iは地上の主力連続技だが、ほぼ密着でないとつながらないうえに、ダメージも小さい。

IIはダンにしてはそこそこのエリアル。安定度も高い。

IIIの連続技は画面端、キャラ限定ながら超絶ダメージ。震空我道拳が当たって相手が跳ねている最中に狙っていく。

COMBO INTRODUCTION

I｛しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ｝Ⓒ▶強断空脚
II｛しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ｝Ⓙ▶｛弱Ⓟ→中Ⓟ→中Ⓚ｝Ⓒ▶強断空脚
III（画面端）｛しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ｝Ⓒ▶強・我道拳Ⓗ▶震空我道拳→ダッシュして晃龍烈火→ジャンプ強ⓅⒸ▶強断空脚

最新コンボ情報 ～ハイパーコンボの意外な効果～

強制停止中に進む弾

これはどの飛び道具に対しても適用する現象なのだが、飛び道具にHキャンセルをかけた場合、通常は飛び道具が連続ヒットしないシチュエーションでも、Hコンボの強制停止時間が影響して連続ヒットすることがある。

Hコンボを発動したあとは、コマンド入力→前モーション→画面暗転→相手強制停止→相手行動可能という流れになっている。画面暗転中は両者動けないが、強制停止のところは攻撃側が一方的に技を進行する。つまり、強制停止時間がHコンボの暗転→攻撃発生の時間より長ければ、暗転後にガードを入力しておかないとガード不可能だ。

ここからが重要。暗転前に出しておいた飛び道具は、暗転終了後（強制停止中）に動き出すためである。たとえばマグニートーは、通常は連続ヒットさせられないハイパーグラビテーション（Hグラビテーションと表記）を、マグネティックテンペスト（Mテンペストと表記）でHキャンセルすることでコンボに[illegible]。上記のコンボなら全キャラ即死だ!!

●ジャンプ強Ⓚ→｛しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ｝Ⓙ▶強ⓀⒸ▶空中ダッシュ（↖）｛↓+弱Ⓚ→中Ⓟ｝→しゃがみ強ⓅⒿ▶｛弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ｝Ⓒ▶HグラビテーションⒽ▶Mテンペスト→｛弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓚ｝Ⓒ▶HグラビテーションⒽ▶Mテンペスト→｛弱Ⓟ→中Ⓟ｝Ⓒ▶空中ダッシュ（↙）｛弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ｝Ⓒ▶Hグラビテーション→Mテンペスト



ナッシュ
NASH



エリアル始動技			
しゃがみ強Ⓟ			
特殊入力技			
→+強Ⓟ／←+強Ⓚ／→+強Ⓚ／空中で↓+弱Ⓚ			
必殺技		H	連
ソニックブーム	←タメ→+Ⓟ	○	×
サマーソルトシェル	↓タメ↑+Ⓚ	○	×
ムーンサルトスラッシュ	空中で↑↙→+Ⓚ	×	×
ハイパーコンボ			連
クロスファイアブリッツ	↓↘→+ⓀⓀ		×
ソニックブレイク	↓↘→+ⓅⓅ		○
サマーソルトジャスティス	↓↙←+ⓀⓀ		×

チェーンタイプ　地上：3　空中：3

上空からの制圧が第一目標

基本戦法はソニックブームを盾に……、というのは数年前の話。遠距離での牽制やチェーン後のフォローとしてソニックブームは使うが、基本戦法はあくまでムーンサルトスラッシュを多用した空中からの制圧だ。とくに、打点高めのジャンプ強Ⓚ→ムーンサルトスラッシュは有無をいわせないほど強力。2ヒットで体力ゲージの約20%を奪う。

前orバックジャンプ強Ⓚキャンセル、または低空でいきなりムーンサルトスラッシュを出せば、圧倒的な固めが完成。加えて←+強ⓀとVアシストを併用した中段始動コンボや、ソニックブレイクで端に追い込んで投げ。強いっす。

第二の目標はコンボ

地上コンボは、しゃがみ中Ⓚまでにヒット確認をしておき、ヒット時はサマーソルトジャスティス、ガード時は立ち強Ⓟ→ソニックブームで攻めるのが基本。エリアルレイヴもそこそこのダメージを望めるので、積極的に狙おう。また、Ⓚ投げのあとは追撃が入るので見逃さないように。



Vアシストを絡めれば、←+強Ⓚからコンボを狙えるぞ。

COMBO INTRODUCTION

I（画面端）ソニックブレイク→ダッシュジャンプ強Ⓚ→ダッシュ｛立ち弱Ⓚ→立ち強Ⓟ｝Ⓒ▶クロスファイアブリッツ→｛立ち弱Ⓚ→立ち強Ⓚ｝
II（画面端）ジャンプ強Ⓚ→ダッシュ｛しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ｝Ⓙ▶｛弱Ⓟ→中Ⓟ｝Ⓒ▶ムーンサルトスラッシュ→ジャンプ弱Ⓟ（ダウン回避可能）→しゃがみ強ⓅⒿ▶｛弱Ⓟ→中Ⓟ｝Ⓒ▶ムーンサルトスラッシュ

ゲー事典 連打重要！：ジャガーノートのHコンボは、ボタン連打でヒット数が増加、最多（8）ヒット時のダメージは見るに耐えないほど。ただし、相手に当たる前に10回ほど連打しておかないとヒット数を増やせないのだ。死ぬ気で連打するべし。また、つかみ系の投げ技も連打で攻撃回数がアップ、ウルヴァリンやシュマゴラスは体力4分の1以上奪うことも可能だ。（MVP）

ストライダー飛竜2

2000年の時を越えて、終止符を打て!

ついにグランドマスターを抹殺するときがやってきた。[illegible]の防衛ラインは非常に堅固だぞ。じっくり料理していこう。

Text:MV

MISSION FINAL

『グランドマスター抹殺』



[illegible]グランドマスター抹殺[illegible]



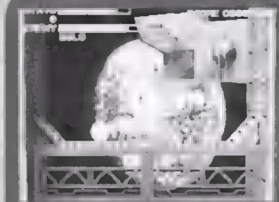
静止衛星軌道上の敵本拠「第三の月の都」。この戦いが地球と人類の運命を決める。

SCENE-1 [illegible]

いよいよ敵の本拠地であるザ・サードムーンに乗り込んだ飛竜。ムーンというだけあって重力の影響が非常に小さく、ジャンプをすると天井へ張りつくまで移動しっぱなしになる。このときに再度ジャンプ(2[illegible]ジャンプ)をすれば元いたほうへもどることが[illegible]。

スタート[illegible]はソロとドール(ソロ量産型)の襲撃に見舞われる。ここは天井が非常に[illegible]ので、ジャンプをするとソロの動きを見失いやすい。つまり、ソロを撃破するまではジャンプをしないほうがいいのだ。地面にてスライディングのみで対処していこう。

まずは[illegible]ソロとドールが下に[illegible]るのを待って[illegible]ライディング[illegible]し、ドールを処理していこう。ソロの[illegible]攻撃は、[illegible]



ソロは[illegible]でスライディングのみで対処しよう。

[illegible]をつけてスライディングす[illegible]のは、ジャンプを[illegible]けられる。

このようにしてソロとドールを完全に撃破したら、いよいよ[illegible]。

ジャンプをして中央を移動していくと、途中にパワーアップアイテムがあるのでこれを取ろう。[illegible]して天井からジャンプ[illegible]トーテンプという[illegible]

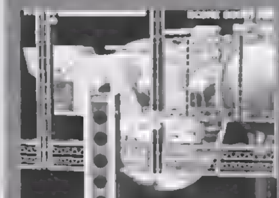
[illegible]すればいい。アイテム[illegible]ここで[illegible]進もう。

天井をつたって[illegible]進むと、右の壁の近くにM[illegible]X[illegible]回復アイテムがあるので[illegible]取りつつ[illegible]へ。目の前にホークモスが往復移動をしているので、これを破壊し少し[illegible]。すると画面上から固定回転砲台ホースフライの弾が飛んでくるので、これをしゃがんで避けつつスライディングで破壊[illegible]。

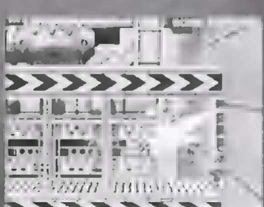
[illegible]スフライ[illegible]で[illegible]していく。[illegible]ホークモ[illegible]ス、[illegible]

[illegible]ジャンプで天井へ[illegible]する[illegible]

[illegible]ホースフライ3[illegible]んでいる場所に出る。レーザーの[illegible]上に[illegible]



[illegible]



ラスト・シーン[illegible]ホークモス戦[illegible]。天井に張りつくの[illegible]トだ。

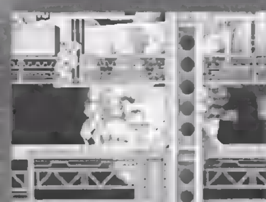
[illegible]でスライディングで一気に[illegible]。すぐに[illegible]ジャンプ中にコ[illegible]して、[illegible]一を左に入れていると上の[illegible]

カースネイル[illegible]倒せ[illegible]。あとは[illegible]回[illegible]

[illegible]アンテナが常時[illegible]移動する場所に。ここはどこ[illegible]

[illegible]ウテイルが[illegible]ってくるので[illegible]

[illegible]



スライディング[illegible]



ホースフライを[illegible]したらジャンプ[illegible]

のぞ、[illegible]コンテナの[illegible]を回って下へ[illegible]ジャンプ[illegible]ライディング[illegible]に[illegible]いるホースフライ[illegible]ジャンプ[illegible]。天井[illegible]コンテナの[illegible]回って「[illegible]」[illegible]

[illegible]スライディング[illegible]すると[illegible]ホークモス[illegible]ので、[illegible]天井へ[illegible]



ゲー事典 **飛燕シーンの地形は……** ストライダー飛竜との[illegible]シーンにいる[illegible]にはダメージを与えられる。たかしかし、いつまで攻撃してもヤツを倒すことはできない。ダメージが入るということは、そう、撃ち込み[illegible]が入るわけ。[illegible]撃ち込み[illegible]が入るとなれば、あとはタイムいっぱいまで[illegible]るというわけだ。[illegible]

SCENE-2 [illegible]セクション

このシーンは[illegible]が鳴るたび[illegible]するようになっている。ただ[illegible]前のシーンとは違い、天井から[illegible]ていく[illegible]ように[illegible]ポイン[illegible]天井に[illegible]ついている[illegible]いているとそこ[illegible]も[illegible]その[illegible]に居られるということだ。

スタートしたらすぐに一[illegible]スライディング[illegible]し[illegible]バイク型の[illegible]ローラースパイダー[illegible]倒す[illegible]この敵[illegible]れ[illegible]けでもダメージをくらううえ[illegible]


開幕直後、スライディング[illegible]に接近。倒して[illegible]ろう。

後[illegible]へ下がらないように。

[illegible]のローラースパイダー[illegible]上下に往復運動する[illegible]ローラースパイダー[illegible]レーザー[illegible]ので、一旦[illegible]いてスタート[illegible]ローラースパ[illegible]

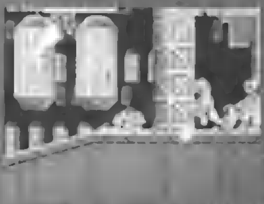
最初の[illegible]音が鳴ったら[illegible]すぐジャンプして下の天[illegible]に張りついて[illegible]前に壁があるところまで右へ[illegible]いき、ここで[illegible]する。[illegible]て[illegible]警告音が鳴る

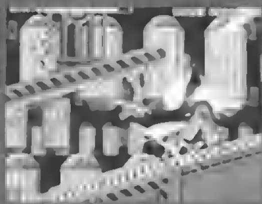

[illegible]目の警告音。[illegible]倒してここまでくる。


最初の[illegible]音が鳴った[illegible]天井[illegible]りついてココまで進む。

[illegible]で、[illegible]ので、これ[illegible]ダッドボール[illegible]スライディング[illegible]ローラースパイダー[illegible]ここ[illegible]ローラースパイダー[illegible]ローラースパイダー[illegible]

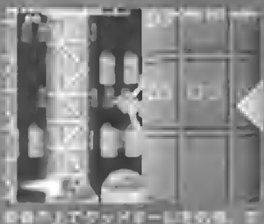
[illegible]すぐにトリ[illegible]へ[illegible]つつ進む。


[illegible]目の警告音。[illegible]スライディン[illegible]


[illegible]ローラースパイダー[illegible]

[illegible]に[illegible]が鳴るので、[illegible]スライディング[illegible]ローラースパイダーを[illegible]倒せば[illegible]MAX[illegible]途中に[illegible]に[illegible]り出し[illegible]ここは[illegible]「[illegible]大地が正常の状態」[illegible]と安全なので覚えて[illegible]

[illegible]このシーンは終了だ。

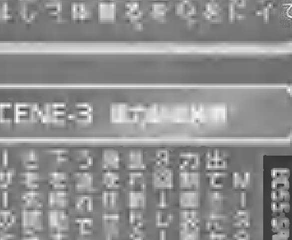

[illegible]ダッドボール[illegible]すぐに[illegible]に跳びついて進もう。


[illegible]に張りついて進む。大地が正常な[illegible]

SCENE-3 [illegible]

BOSS:GRAVITY CORE

M[illegible]で出て[illegible]レーザー[illegible]


レーザーの[illegible]

SCENE-4 [illegible]エントランス

BOSS:STRIDER HIEN

ストライダー[illegible]と[illegible]

[illegible]はサイファー[illegible]ブーメラン[illegible]

[illegible]レーザー[illegible]

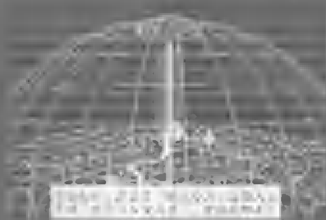
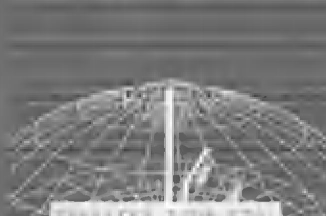
[illegible]ジャンプして[illegible]ブーメラン[illegible]

[illegible]はジャンプ[illegible]が、地[illegible]が動くために[illegible]ンプが引っかかって[illegible]があるのだ。

対策は[illegible]


飛燕戦[illegible]は、ヤツを下へ[illegible]すこと。時間[illegible]かかるが安全。





スライディングは[illegible]？ [illegible]

SCENE-5 [illegible]

BOSS:GRAND MASTER

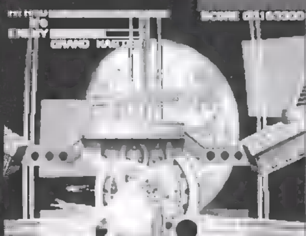
攻撃パターン

①体から[illegible]の爆発
[illegible]

[illegible]











ピンクの爆発誘導[illegible]撃たせて[illegible]けつつ攻撃。

重力生[illegible]の位置で[illegible]ってすぐに倒してしまおう。

電磁生物は上の段に[illegible]って攻撃していればOK。

MISSION-FINAL BOSS

SCENE-6 [illegible]

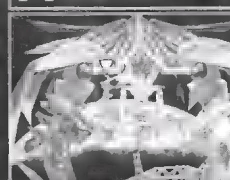
[illegible]圧倒的な[illegible]強敵「カドゥケウス」[illegible]攻撃せよ!!

攻撃パターン

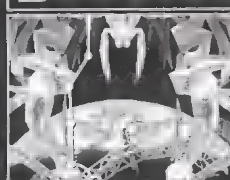
①腕の下部の赤い部分から飛竜を狙う火炎[illegible]
②腕の中央部の青い部分から[illegible]
[illegible]
⑨羽から8つの飛竜を狙う緑の光弾
⑩中央[illegible]ーザー

マスター必須!!回避&攻撃体術

A 攻撃基本位置



B 腕の登坂法



C 本体針回避法



D 緑の光弾(登坂法)



E 緑の光弾(回避法)



F 電撃安全地帯



[illegible]

B)、基本位置(写真A)で斬りまくろう。基本位置なら③と⑦の攻撃は無視できる。また、①と②の攻撃はほぼ単発なので前兆が見えたらすぐに降下。④の攻撃は降下で回避してすぐ戻ってこよう(写真C)。

基本方針は、スタート直[illegible]

[illegible]両腕からくることが多くなる。[illegible]は背景を目安に安全地帯へ入り(写真E)、⑥の攻撃を回避しつつ基本位置へ行こう(写真D)。基本位置ではブーストを発動し、ひたすら斬る。⑩の攻撃がきた場合は青い部分に降りて、真横へ撃たせるように[illegible]

[illegible]られる弾[illegible]が賢い。避け[illegible]はすぐに攻撃に移れるよう[illegible]の受けかたをするのがクリアの秘訣になる。[illegible]ある程度ゴリ押しになるので、ブースト&体力&気合いでがんばって乗り切ってほしい。

●=中継地点 or 2段ジャンプポイントを表す。[illegible]

ゲー事典 **攻略補足** 第一段階でラスボスの腕を登っていくときは、腕の開閉に注目しよう。下の腕に乗って、そこからジャンプするとき、タイミングが悪いと腕の中継地点まで2段ジャンプでも届かないのだ。腕の開閉で下の腕と中継地点の距離が変化しているためで、閉じるときに合わせて跳んでいくのが理想だ。いちいちそこまで気にしていられないかも!?(真瑞世)

AQUA RUSH™ アクアラッシュ

上級モード一挙攻略

上級コース後半面のMAPをドドンと公開！　これで全面クリアも目の前だ。

エンドレスモード出現方法：コインを入れてから、ボタンを3つ同時に押しながらスタートでOK。

担当：京城

最後の2面が鬼！最後の砦!!

上級コースにチャレンジ。

難しいだけにクリアしたときの喜びも相当だ。

練習、初級と来て最後に立ちはだかる上級コースだが、前半面は初級コースをクリアできた人ならほとんど問題なく突き進んでいける事と思う。

しかし後半面となると話は別、さすがに甘くはない。

今回のMAPを参考にして各面ごとのポイントを押さえ、ぜひとも上級コースの全面クリアを目指そう。

どんなに難しい面でも攻略のポイントとなる場所が必ずあるので、少し覚えるだけでもかなり楽になるぞ。

エンドレスモードのお話

通常のモードとは、また違った面白さがあるエンドレスモード。もうプレイした人がほとんどだろう。

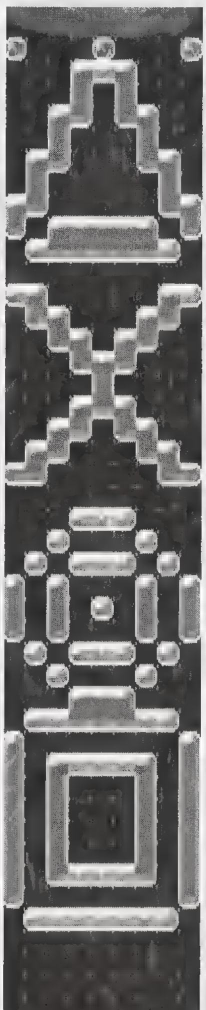
このモードはプレイ中にまったく休みが無いため、長時間プレイするには持久力も重要なポイントになってくる。

手を疲れさせないコツとしては、まず無駄な連打をしないことがあげられる。

ある程度の連射力があるに越したことはないが、がむしゃらに連打したからと言ってブロックがその分伸びるわけではないので、適度な連射で抑えておくのがいい。

また右ボタンを薬指で押そうとして手が疲れている人をよく見かけるが、ボタンに指を置くときに左ボタンに親指、真ん中ボタンに人差し指、右ボタンに中指という風にすると無理なく楽しくに遊べるはずなので、試してほしい。

上級8面

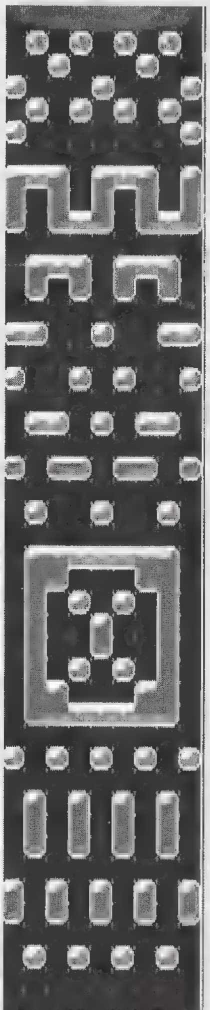


スタート直後一番下のラインを消したあと、左右にできる深い穴にブロックを入れて上まで伸ばしきる事ができれば、連鎖が起こって一気にブロックが消えてくれる。ここで連鎖を起こせるかどうかで、その後の展開が相当変わるので覚えておこう。

もしもブロックを伸ばしきれなかったら、落ちついて中央を埋めよう。またすぐに左右にブロックを差し込むチャンスがくるはずだ。

中盤にあるX型の地形は、思ったよりあっさり消えるので特に問題はない。またこの辺りからクリア直前にブロックを必要以上に伸ばすのは控えておくようにしないと、思わぬ終わり方をするので注意。

上級9面



スタート直後から中盤までの地形が特徴的で、凹型伸ばしを使っていかないと押されてしまうようになっている。連鎖が起こった後も谷型の地形が残ることが多いので、準備しておくといい。

前もって谷の部分が埋まるようにブロックの真ん中を伸ばしておくのもひとつの手だが、万が一ラインを消し損ねた時のことを考えると、あまりおすすめはできない。

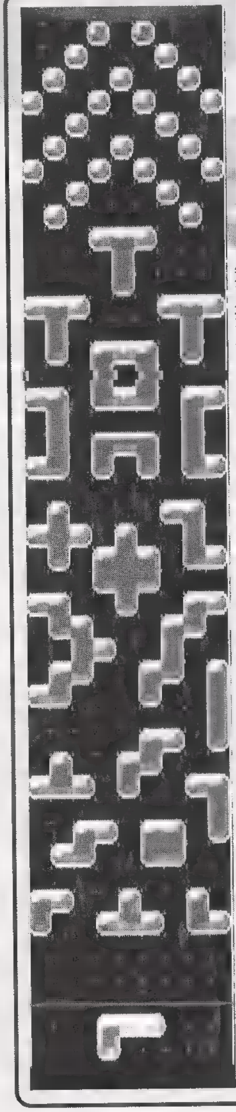
中盤の四角形の地形とその直後は、すぐに連鎖を起こしてくれるのでかなり楽だ。

後半の地形も非常に簡単なので、特に問題はないはずだ。

この面は、前半の谷型の地形さえ越えてしまえば、クリアしたも同然だろう。

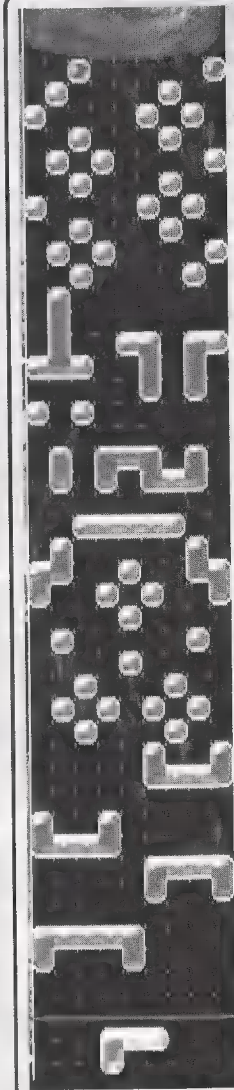
ゲー事典　4月17日現在、アクアラッシュのハイスコアランキング結果は、練習モードがFAD-JAN君の200.53秒、初級モードがDASI先生君の332.78秒、上級モードがARL君の427.18秒となっている。左ページのプレゼント情報を見て、皆5月10日午後5時30分を目指してラッシュをかけよう！

上級 10面



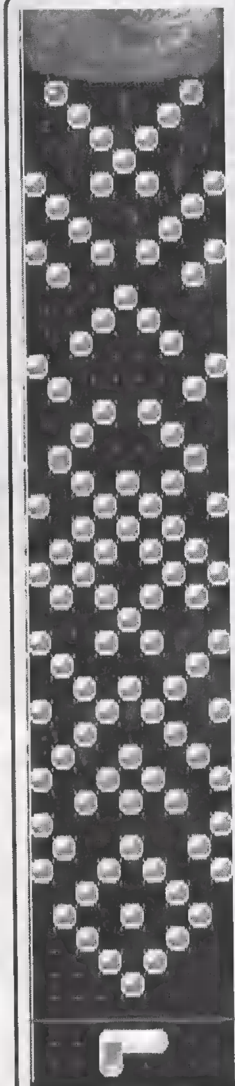
開幕の地形は一見なんということもなさそうだが、実はラインが揃いそうで揃わない、非常にいやらしい配列だ。
一見してラインが揃ったかどうかも判断しづらいので、気を抜かないようにしよう。
はっきり言って、この面の前半では連鎖はないものと考えてもいいくらいだ。
ある程度埋めれば1マスずつ空白が点在するようになるので、あまり無駄にブロックを伸ばさずに落ちついて消していくように。
また中盤を越えてしまえば一気に押し戻すことができるので、そこまで押されていてもなんとかなるぞ。
後半は前半の苦しさとはうってかわって、かなり楽だ。

上級 11面 SEMI FINAL



いよいよこの面からが上級コースの真のスタートだといっても過言ではない。とにかく面開始直後がこれまでとは比較にならない程危険で、少し置き間違えただけで即死間違いなしだ。心してかかろう。
開幕の右の皿型の地形の上にブロックを置いておきたくなるが、ここでそんなことをしていると、またたく間に詰んでしまうだろう。
そうならないためには、その場の最上段にあるラインを最優先で消していく事が必要だ。他のすき間を消して……などという考えは捨てよう。
中盤も谷型の地形が残りやすいので覚えておこう。
後半は判りづらい地形が残るので最後まで気は抜けない。

上級 12面 FINAL



この面も下手をすると5秒位でゲームオーバーになる、凶悪さ。まさに上級コースの最終面にふさわしい難易度だ。
最初の内はまったくクリアが見えないと思うが、開幕さえわかれば、ある程度は見えてくるはず。コンティニューで練習するのもいいだろう。
まず開幕の◇型は、少しでも早く頂点のブロックを消すようにする。左右を埋めることを優先していると即死間違いなしだ。◇型の地形を越えて真ん中に長い棒を刺せれば、一気に楽になる。
中盤～後半は地道に消していくしかない。ひたすら我慢だ。ラスト前もなかなか終わらないので、根負けしないようがんばろう。

トップをめざせ！

エンドレスモード　面データ＋開発スタッフ直筆サイン色紙プレゼント企画第1弾！！

ナムコワンダーページで実施中の公式タイムアタックランキングで各コースで1位に輝いた方に以下の2点をプレゼントします！

○エンドレスモードの面データ（1400ライン分！）　○開発スタッフのサイン色紙

ルール

1・2000年5月10日午後5時30分の時点(※)でトップにたっていること！
この時点で、各コースのトップにランクインされている方をナムコ側で確認し、ワンダーページで発表します。

2・パスワードを覚えていること！
1位の方には、連絡先と1位入賞タイムのパスワードをナムコ宛にメールしていただきます。パスワードをもって、ご本人かどうかを確認しますので、タイム登録後もパスワードは大事に保管しておいて下さい。

プレゼント企画第2弾も開催予定！（詳しくはワンダーページ、各ゲーム雑誌で告知するので、まめにチェックしよう！）

ゲー事典（ナムコホームページアドレス）http://www.namco.co.jp/（iモード）http://www.namco.co.jp/i/



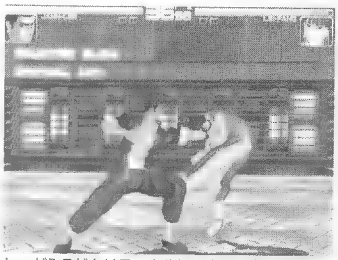
SINGLE　TAG BATTLE　これらのマークは本文の内容がどのモードに対応しているかを表しています。SINGLE BATTLE　シングルバトルモードに対応した内容です。TAG BATTLE　ダッグバトルモードに対応した内容です。2つのマークがあるものは、そのどちらにも対応した内容です。

クリティカル限定 しゃがみPからの2ヒット技

独特のシステムであるクリティカルヒット。君はしゃがみPからの発生を見逃していないか?

TEXT：がっちん

回を重ねるにつれ、次第にネタがディープになっていくデッドオアアライブ2。今回は、しゃがみPがクリティカルヒットしたときの確定技(DHはされてしまう)を紹介していこう。まあ、2ヒット確定技といっても実戦的な技は少なく、全キャラそろっているわけではない。その周辺の小ネタのつもりで読んでいってほしい。タッグであれば、壁を背にしていてもクリティカルヒットを取ることにより交代できることも覚えておこう。意外にやっているプレイヤーが少ないと感じているので、意識して使ってみてほしい。



しゃがみPがクリティカルヒットした後の行動を考えてみよう。

クリティカルヒット後に届く技はどれだ?

まず、しゃがみPでクリティカルヒットを取ると大きく間合いが離れる。当てた側がかなり有利になるはずではあるが、画面中央ではその場から届く技がほとんどないというのが実状である。そこで画面端に相手を追い込んだ場合のことに注目してみよう。完全に壁と正対している必要はなく、多少なら斜めになっていても構わない。画面端では、クリティカルヒットを取ってもまったく間合いが離れないため、あたかも優秀な中段技でクリティカルさせたように攻め込むことができる。さらに上段攻撃であってもヒットするため、かなり有利だ。

また、画面の中央であっても相手の技によっては届く場合も出てくる。立ちPなど前進してくる技を、密着状態でしゃがみPで止めた場合がそれに当たる。これなら、ゲン・フーの挑領(⬉P)やザックのハイキック(K)なども2ヒットさせることが可能だ。対戦中に偶然でもつながれば嬉しいといったところか。

さて、きっちり2ヒットする技は表にあるとおり。かすみとあやねの閃人脚はかなり実戦的だ。このくノ一コンビの連係ならここから交代を加えて大ダメージのチャンス到来。大きな猛威を振るってい るぞ。

男性陣は玄人好みの技になる。ジャン・リーとアインは吹っ飛ばし効果があるため派手でカッコイイ。だが、ダメージ補正がかかるので体力自体はあまり減らせない。仕切り直しになってしまうぶん、普通に技をつないで選択肢を迫って闘ったほうがいいだろう。ここ一番のフィニッシュブローに使ってみる?



しゃがみPヒット後は予想以上に離れる間合い。この距離に届かせる技を使おう。

クリティカル時の しゃがみPからの2ヒット技

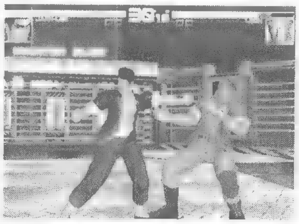
キャラ	つながる技
かすみ	閃人脚(⇗K) 無影刀(⇨⇨P)
あやね	閃人脚(⇗K) 覇天脚(K)
ゲン・フー	単把(⇨⇨P)
ジャン・リー	ドラゴンブロー(⇩⇗⇨P)
アイン	吾妻(⇦⇨P)

※画面中央で考えた場合です。
※正確には確定ではなくDHされます。

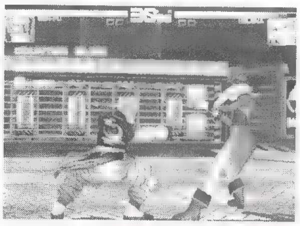
この技が届く!!



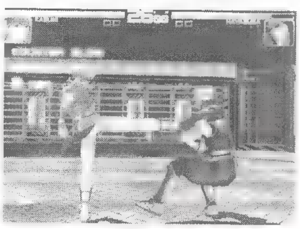
ノリはジャン・リーと同じ。相手を画面端に持っていくだけと割り切っていこう。



単発なら高いダメージのドラゴンブロー。気持ちよく吹っ飛ばそう。



おいしいネタには必ずからんでくるゲン・フー。でも今回はややおとなしめ?



かすみとあやねは閃人脚が確定する。シンプルだが非常に強力な技のつなぎだ。

ゲー事典 今回のテーマであった、クリティカル時のしゃがみPからの確定技だが、画面の中央となると全キャラに存在しないのが残念。やはり確定が存在するキャラは総じてしゃがみPの性能が良くスキが少ないのが特長だ。惜しいのはエレナとザックで、性能は悪くないが、その後の技にいいのが見つからない。逆にアインは、吾妻の性能が良いために確定となっている。

タッグコンボから見た相思相愛ペア

タッグコンボを作るときは、キャラ同士の相性も重要な要素になる。ここでは、コンボ相性を重視したタッグを2組取り上げてみた。

かすみ&レイファン

かすみの連月砕(PP⇘K)を完全に活かせる組み合わせ。実際、連月砕を使ったスムーズなつなぎが可能な技は、懶紮衣〜連環金鶏独立(⇖PP⇨PK)のみだ。かすみとのペアは、レイファンで決まり!?



連月砕は硬直が長く、コンボに2回以上組み込むのが難しい。



レイファンの懶紮衣〜連環金鶏独立なら、硬直をカバーできる。

ジャン・リー&ハヤブサ

前号紹介したドラゴンガンナー(⇨F+P)後のコンボが強烈。また、舞錐(⇩⇘⇨K)などからはコンボナックルアッパー(PP➡P)×3→昇竜脚(⬇⇙K)→ドラゴンキャノン(PPP⇨P)で大ダメージだ。



ほとんどの場合、ひとりでつないでしまうジャン・リーだが、



ハヤブサの昇竜脚を使えば、ダメージアップが見込める。

まだまだ向上する余地はある！

TAG COMBO マニアックス

TEXT：ちゃっきー

TAG BATTLE

全キャラの技の組み合わせは、まさに無限大。考えれば考えるほど、次々と新しいコンボが生まれてくる。自分の使うタッグでもさらにコンボを追求し、より大きなダメージを、そして新たなダメージチャンスを求めていこう。

そんな中で、今回は実際の対戦を踏まえたうえでの有効なコンボを紹介していく。ダメージは落ちるが、実戦で大きな意味を持つものや、特殊な状況からのコンボなど、盛りだくさんでお送りするぞ。

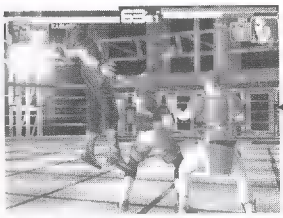
直接浮かしの重要性

タッグバトルでは、クリティカルヒットを取れる技に交代を仕込み、よろけからのコンボを狙うのが常套手段。ノーマルヒットでよろける下段攻撃や、蹴り起きなどが、仕込みどころの代表例だ。ただ、ここから浮かし技→交代を狙うには、ほとんどの場合1発クリティカルヒット継続技を刻んでから浮かし技につながなければならない。クリティカル始動技→交代から直接浮かし技につなぐと、硬直の関係ですぐに交代することができないのだ。しかし、刻んだ場合にはホールドの読み合い回数が増え、それだけ取られやすくなってしまうこともまた事実だ。

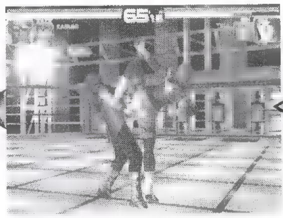
そこで、クリティカル始動→交代後は直接浮かし技につなぎ、一定量の空中コンボを入れてから再度チェンジにつなぐパターンも考えてみよう。直接浮かし技につなぐと読み合いの回数が1回のみで済むばかりか、あまり慣れていない相手は反応することすらできずに浮かされてしまうことになる。

ただし、このパターンにも当然キャラクターごとの向き、不向きがある。刻むことで通常のタッグコンボよりも大幅にダメージが減ってしまう場合や、使える状況が限定されるもの、あるいは一部の浮かし技からしか狙えない場合は、当然無理に使う必要はない。一応下の表には全キャラ分のものを集めてみたが、使うか使わないかは実用度を参考に検討してみてほしい。

一方、例外的にクリティカルヒット→交代→浮かし技→交代がスムーズにできる技もある。それは、ハヤブサの陣風脚(⇩F+K)と陣風連脚(PP⇩K)のあと。どうやら、逆立ちに移行することが結果的に硬直の短さにつながっているようだ。このふたつは、それだけクリティカルヒット後のコンボを狙う技として優秀な技といえる。



浮きの高さをキープする技をつないで時間をかせぎ、パートナーに交代しよう。



直接浮かし技につなげば取られる確率も低い。ただし交代はできないので、



クリティカルヒットする技に交代を仕込む戦術は、もはやタッグバトルの常識。

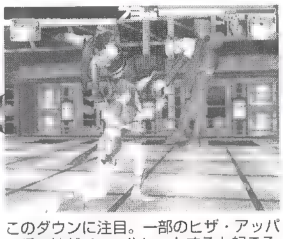
続・こんなところからも

ティナのアルティメットコンボ(⇨PPK)やゲン・フーの斬捶(⇩P+K)ヒット時にみられる特殊なダウンも、タッグのみコンボにつなぐことができるチャンス。一見なにも入らなそうに見えるが、交代後にある程度出の早い技で拾うことができる。

もちろん、出の早い技始動で優秀な浮かし直し技があるなら、そこからさらにコンボを狙おう。レイファンの連環金鶏独立(PP⇨PP)やザックのデビルラッシュ(PP⇨PP)などが代表例だ。



交代を仕込んでおけば、立ちPなどで拾える。もちろん、連係技につなごう。



このダウンに注目。一部のヒザ・アッパー系の技がノーマルヒットすると起こる。

「浮かし→つないで交代」のパターン例

キャラ名	連係	実用度
かすみ	各種浮かし技→連月砕(PP⇘K)	◎
ハヤブサ	各種浮かし技→空旋斬刀(PP⇙P)	○
ゲン・フー	六合裏崩捶(⇗P+K)→後蹴腿(背後⇩K)	○
エレナ	挑打下欄(⬉PP)	○
ティナ	各種浮かし技→アルティメットコンボ（⇨PPK）	◎
バース	バッファロークラッシュ(⇖⇖)→エルボースマッシュ(⇖P)	×
ザック	各種浮かし技→デビルズラッシュ（PP⇨PP）	◎
レオン	ジャイアントアッパー(⇩⇗⇦P)→ブラストドライブニー(⇦P⇨K)	○
ジャン・リー	各種浮かし技→コンボナックルアッパー(PP⇨P)	○
レイファン	擺脚(⇧K)→懶紮衣〜連環金鶏独立(⇙PP⇨PK)	△
あやね	螺旋刀(⇦P)→羅刃昇破(背後PP⇨P)	◎
アイン	天槍(⇖⇖K)→舞鶴(⇘K)	○

実用度表記　◎非常に使える　○普通　△やや使いにくい　×使いにくい

ゲー事典　「DOA2ミレニアム」全国大会開催間近！　予選店舗が限られていただけに、遠征した人なんかも結構いたみたい。これが交流の場になって、コミュニケーションの輪が広がる……なんてことになるといい感じだね。タッグバトルの大きな大会もそのうち開催されるというウワサがあるぞ。

この2人のココを活かせ！

ゲン・フーの場合

最大のメリットは、タッグ投げ（⇨F+P+K）を使うことによって、パートナーから雲閉日月把で交代できること。ハイカウンターで雲閉日月把からのコンボを決めれば一気に相手の体力の半分以上を奪うので、どちらのキャラからも必ずこの投げを使っていくように。


雲閉日月把がハイカウンターで入ればこのダメージ！ タッグコンボよりはるかに強力である。

エレナの場合

コンボが貧弱なエレナだが、仆歩への移行モーションをキャンセルする動き（後述）により、クリティカルヒットを発生させる能力と、相手を高く浮かせる能力がかなり向上した。浮かせた後のコンボはパートナーにまかせ、自らは徹底してサポート役にまわろう。


このモーションを見せることなく仆歩中の技を出せるのは大きい。下段が大幅に強化されるぞ。

オススメタッグ攻略
恐怖のロングレンジコンボ！



想像を上回る遠距離からクリティカルヒットを狙えることが、このタッグのウリ。エレナの使いこなしが少々難しいが、マスターすれば渋い立ち回りを楽しめるぞ。

TAG BATTLE

Text：善之字元帥

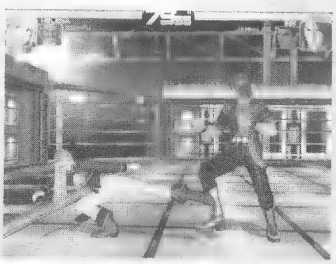
エレナでクリティカル狙い

先にも述べたが、エレナは自力コンボのダメージが低いため、クリティカルヒットを発生させる役回りになる。

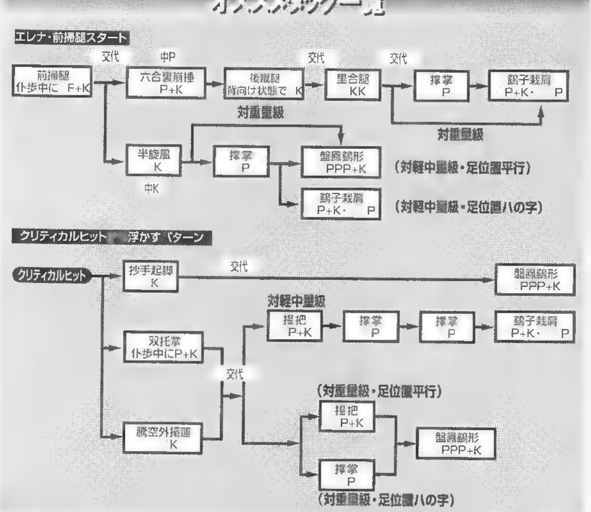
この任務に最適の技は、旋転後蹴腿（⇩KK）と前掃腿（仆歩中に⇩F+K）。まず、旋転後蹴腿はガードされても反撃を受けない性質を活用し、ディレイをかけながら中～近距離で使っていこう。

これに対して前掃腿は仆歩中にしか出せないため、扱いづらく感じるかもしれないが、仆歩コマンド（⇩P+K）を入力したあとすぐに前掃腿を入力すれば、仆歩への移行モーションをキャンセルして素早く出せる。リーチがあり、通常ヒットでクリティカルが発生するため、実に使えるぞ。


2段技のうえにガードされても反撃を受けない。どんどん使っていこう。


遠距離からクリティカルを狙えるのが強み。必ず交代を入れこむこと。

オススメタッグ一覧

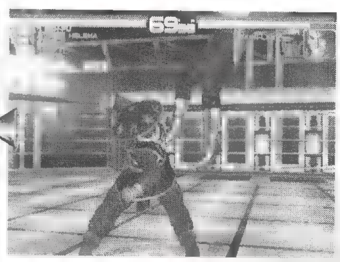


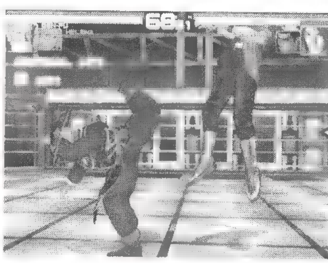
浮かせたらゲン・フーが基本だが……

基本的にこのタッグの場合、浮かせたらゲン・フーひとりでコンボを叩き込むほうがダメージは大きくなるが、例外がひとつだけある。それはエレナが前掃腿でクリティカルヒットを発生させたとき。

前掃腿でクリティカルヒットが発生すると、相手はしゃがみよろけ状態になるため、ここでゲン・フーが六合裏崩捶（⇧P+K）→後蹴腿（背向け状態で⇩K）とつなぐことによって、より高く浮かせた状態でエレナに交代できる。

これまで、ゲン・フーには高く浮かせる手段がなかったため、タッグでは敬遠されがちだったが、このコンビネーションの発見により、伸びる可能性が出てきたといえる。


六合裏崩捶をクリティカル中の相手に当てると、相手を高く浮かせる。


浮いたところを後蹴腿で追い打ちして、パートナーに交代するといい。

この2人への対処法

クリティカル中の浮かし技に偏りのないこのタッグに対しては、ホールドは何を入れても似たようなもの。それより恐ろしいのは、エレナからでもゲン・フーからでも飛んでくる雲閉日月把である。ホールドを入れてハイカウンター投げをくらえば、タッグコンボ以上の損害を受けることは必至。投げをかわすための下段ホールドを多めに入れたほうがいいだろう。

また、もしもゲン・フーの狸猫上樹（敵しゃがみ時に⇧F+P）をくらってしまった場合、背後から烏牛擺頭（⇩⇦P）が飛んでくることが予想されるが、これは交代で回避することができる。覚えておけば必ず役に立つはずだ（もっとも、読まれて前歩（⇩⇦・P）から雲閉日月把を狙われると寒いが……）。


相手の投げはすべて雲閉日月把。下段ホールドでかわしたらきっちり反撃しよう。

ゲー事典 仆歩キャンセルからの有効技：1 双托掌(P+K)→ダメージの高い中段Pの浮かし技。2 敗勢震脚撩陰掌(PKP)→より高く浮かせたときの空中コンボのつなぎに。3 盤肘抱虎(⇧K)→移動距離が長いクリティカル誘発技……など。まだ他にも使える技があるかもしれない。探してみよう。

Enhanced Struggle Tactics

餓狼 GAROU MARK OF THE WOLVES

『餓狼』ダイヤグラムついに完成!!

前号で掲載できなかった対戦ダイヤグラムと、着地キャンセルの穴をついたシステム解説で攻略を終了する……!!

※記事内のダイヤグラムは編集部調べによるもの。また、記事中のコマンド類はキャラクターが右を向いているときのものです。

意見は様々だが真実は？
最終回スペシャル
対戦ダイヤグラム解説

お待たせしました。いよいよアルカディア的対戦ダイヤグラムの発表です。でもなんか普通になったのが残念。

TEXT：真瑠世&若人

天国と地獄の分岐点は？

発売から約半年たって、対戦の究極系態が見えつつある餓狼。そこで、最終回は前号で示唆した対戦ダイヤグラムを掲載したいと思う。これを見ればわかるが、大きな異変、つまりは意外な組み合わせというのがほぼない。強いキャラはまんべんなく強く、弱いキャラはほぼすべてにおいて弱い。これはつまり、キャラの個性より、ゲームシステムに裏打ちされた特定のセオリーが重要視されることを表している、と言えるだろう。

多くの選択肢より、強力な選択肢の多さを表したこの結果を是非酷評してほしい。



しゃがみBからの単発ヒット確認は、強力な選択肢のひとつ。攻守の要になるぞ。

キャラ性能グループ分け

キャラの性能を合計点やイメージで3つのグループに分けてみた。同グループ内はいい勝負、異なるグループでは一方的な試合展開が多め。ではグループごとに解説しよう。

上位グループ



連続技を決められる機会が多く、そのダメージの高さが強さに大きく影響をあたえている。

- ●1位：ケビン(109pts.)
- ●2位：グラント(87pts.)
- ●3位：牙刀(77pts.)
- ●4位：テリー(76pts.)
- ●5位：ジェイフン(75pts.)

1位・ケビン 触れたら地獄行き

ダイヤグラム最強の座についたのは、もちろんこの人「ケビン・ライアン」。圧倒的ゲージ溜め能力と、安定大ダメージ連続技。そして触れた時点で体力3分の2が確定する（言い過ぎ）脅威のダッシュAからの固め能力。この強さ、止められるのは斬鉄だけに決まってる（by月華の剣士2）。

ABILITY

●STRONG POINT
・ダッシュA→ヘルトラップの永久機関。

●WEAK POINT
・ジャンプ攻撃が弱点だが、別に跳ばなければいい。

2位・グラント 力&体力&逃げ

2位は傍若無人なこの人「グラント」だ。防御力の高さが最大の武器で、多少のダメージは無視し、攻撃力の高さにモノを言わせた「暴力」をまきちらすのが得意。また、凶鳥刃を使った激逃げ戦法も特定のキャラは大苦戦！　特にコレと言って強くはないが、勝てないのが事実なのだ。

ABILITY

●STRONG POINT
・攻撃力&防御力の高さと、ぶっ放し魔神破天弾。

●WEAK POINT
・攻めがほとんど単発で、投げを決めにくく、ガード崩し能力に劣る。

3位・牙刀 攻めは零牙、守りはGC

3位は生粋のゲージキャラである「牙刀」。高性能超必殺技「零牙」がなければガードキャンセルしか能がないトゲのあるキャラ。無理にゲージを溜めようとして自爆を招いたり、ガードキャンセルに固執して投げられたりカウンターヒットが多い。が、決まればゴッソリ、こりゃ強え。

ABILITY

●STRONG POINT
・零牙、およびゲージ溜め能力。GC待ち。

●WEAK POINT
・タイミングをずらされるともろい。無敵技がない。

4位・テリー ラッシュ&クラッシュ

立ちCからの連係が豊富な「テリー」が3位。立ちC以外でも立ちA、そして上段避け攻撃用のしゃがみB。いずれも怒濤の連続技につながるうえ、つねにガードクラッシュの恐怖がつきまとう。無敵技のパワーダンクをちらつかせた守り、そしてそれを利用した攻めへの転化も鉄壁と言えるだろう。

ABILITY

●STRONG POINT
・リターンの大きい無敵技。割り込みにくい連係群。

●WEAK POINT
・強制停止技がないため、反撃能力に若干劣る。

ゲー事典 **ダイヤグラム総評1**：どうなんでしょうねーこの結果は？　ずいぶん巷で考えられている順位とは違ってると思うんだけど……。ちなみに、オイラ的にはロックの順位の低さが意外。しゃがみB→シャインナックルはあるし、真空投げが決まりゃ痛いし、もっと強いはずなんだよなー。まぁ、キャラの性能を考慮すれば妥当な結果なんだろうけど。（若人）

5位：ジェイフン 必殺の小足連打

堅実の名を欲しいままにする「ジェイフン」が5位。小技で牽制し痛い連続技を叩き込むモードと、飛燕斬での切り返し能力がポイント。相手のゲージが溜まる前に、攻めモードで体力を奪えると相当優位に立てる。ただし対空能力は低いので、先手を取るセンスが問われるキャラ。

ABILITY

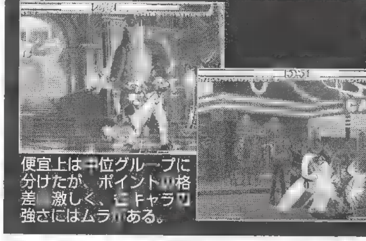
●STRONG POINT

・GCに強いしゃがみB連打と小技からの連続技の痛さ。

●WEAK POINT

・守り。飛燕斬が読まれると痛い目にあうことも。

中位グループ



便宜上は中位グループに分けたが、ポイントの格差は激しく、各キャラの強さにはムラがある。

●6位：カイン(73pts.)
●7位：ジェニー(69pts.)
●8位：マルコ(62pts.)
●9位：ドンファン(51pts.)

6位：カイン 暴発を克服すれば……

6位は大技好きの貴公子「カイン」。シュワルツランツェと高性能ダッシュで相手をプレッシャーもあり、つねにダッシュから2択をかけていけるのが強みだ。ただ、タメ技が暴発しやすく、必殺技がジャストディフェンス（JD）の的なので、使いこなすのに時間がかかるキャラ。

ABILITY

●STRONG POINT

・とにかくシュワルツランツェと投げにつきる。割り込み能力が高い。

●WEAK POINT

・必殺技の暴発と通常技の重さによる連係の組みにくさ。

7位：ジェニー 爪先は鋭かった！

やっと7位に女性キャラ「ジェニー」が割り込んだ。基本性能と鋭い蹴り技でナイスガイを翻弄するが、女性キャラの鬼門であるグラントはどうしようもないのがポイントに響いた。立ちの通常技の重さも間接的に弱さに結びついており、ハリア・ビーをうまく使って補いたいところ。

ABILITY

●STRONG POINT

・相手の立ちAの下をくぐるしゃがみB。空中戦能力。

●WEAK POINT

・防御力の低さと、着地キャンセル技に乏しい。

8位：マルコ 爆発力を生かせれば…

虎煌拳の恐怖で中距離の威圧感が大きい「マルコ」は8位。接近時の2択を決め、一瞬で相手を葬り去る、まさに勝負師。逆にそのチャンスは作りづらく、中間距離でうまく立ち回らないと勝機が見えない。虎煌拳のシューティングセンスを高めて堅固な要塞にできればまだまだ……。

ABILITY

●STRONG POINT

・たまに訪れる接近戦での2択。中間距離の虎煌拳。

●WEAK POINT

・無敵技がない。必殺技の裏目がすべて危険。

9位：ドンファン 決まって兄弟の兄は下位

比較しては悪いのだが、あの弟あってこの兄。9位は「ドンファン」となった。通常技は鋭いが、必殺技が使いにくいために、連続技とGC技がいまいち。また、着地キャンセル技に乏しく、小ジャンプの跳び込みがやや弱いのが弟との決定的な差だ。ただし、体力勝ちして「待つ」と強くなる。

ABILITY

●STRONG POINT

・固めは強力（体力は奪いにくい）。中間距離での待ち。

●WEAK POINT

・連続技の乏しさ。大技がバクチになりやすい。

餓狼 MARK OF THE WOLVES 対戦ダイヤグラム

	ケビン	グラント	牙刀	テリー	ジェイフン	カイン	ジェニー	マルコ	ドンファン	フリーマン	ロック	グリフォンマスク	ほたる	北斗丸	順位（ポイント）
ケビン		9	8	7	7	7	8	9	9	9	9	9	9	9	1位（109Pts.）
グラント	1		4	4	6	6	9	5	8	9	8	9	9	9	2位（87Pts.）
牙刀	2	6		6	4	6	6	6	6	6	8	7	7	7	3位（77Pts.）
テリー	3	6	4		5	6	6	6	6	6	7	7	7	7	4位（76Pts.）
ジェイフン	3	4	6	5		5	5	6	6	6	7	8	7	7	5位（75Pts.）
カイン	3	4	4	4	5		6	6	7	7	6	8	6	7	6位（73Pts.）
ジェニー	2	1	4	4	5	4		7	7	7	7	8	6	7	7位（69Pts.）
マルコ	1	5	4	4	4	4	3		7	5	6	6	7	6	8位（62Pts.）
ドンファン	1	2	4	4	4	3	3	3		6	5	5	6	5	9位（51Pts.）
フリーマン	1	1	4	4	4	3	3	5	4		6	5	4	5	10位（49Pts.）
ロック	1	2	2	3	3	4	3	4	5	4		4	6	6	11位（47Pts.）
グリフォンマスク	1	1	3	3	2	2	2	4	5	5	6		7	5	12位（46Pts.）
ほたる	1	1	3	3	3	4	4	3	4	6	4	3		6	13位（45Pts.）
北斗丸	1	1	3	3	3	3	3	4	5	5	4	5	4		14位（44Pts.）

ゲー事典 **ダイヤグラム総評2：**あれぇなんかグラント強いし北斗丸弱いよぉ。どうなのコレ？　なんでほたる最弱でないんだ。謎。北斗丸もなかなか……まわりがねぇ。不知火流ってこの先どうなるんだ？　で、よく考えれば平均点って65なんだよね。とするとマルコは平均以下……。出た当初は最強と思ったんだけど。だから対戦はやめられないねぇ。（MVP）

下位グループ


ポイントは僅差。永遠に見ることの無い朝日を夢見て、今日も果敢に戦いを挑む5人。

- ●10位：フリーマン（49pts.）
- ●11位：ロック（47pts.）
- ●12位：グリフォン（46pts.）
- ●13位：ほたる（45pts.）
- ●14位：北斗丸（44pts.）

10位・フリーマン 待つと自由が手に入る

当初はかなり弱いとの噂で持ちきりだった「フリーマン」。ここにきて、少しがんばって10位に入った。

攻めははっきり言ってたいしたことはないが、上段避け攻撃、GC、しゃがみB、垂直ジャンプを主体にした待ち戦法はなかなかのもの。超必殺技のリーチが長くて、連続技に組み込みやすいのも利点だ。

ABILITY

●STRONG POINT

・しゃがみBからの連続技。待ち戦法。GC待ち。

●WEAK POINT

・キツイ攻めができない。ゲージが溜めにくい。

11位・ロック 個人的には強いんだけど

キャラ人気の強さを実力に結びつけられなかった「ロック」は11位。しゃがみBからのおいしい連続技で守りはそこそこだ。また、決まると痛い真空投げと、これまた決まると痛いハードエッジカウンターヒット。ロマンにあふれたヒーローには、もう実力は関係ないのかもしれない。

ABILITY

●STRONG POINT

・しゃがみBからの連続技。ヒットの見込みのある大技。

●WEAK POINT

・固められると……。ゲージを使わない連続技の威力。

12位・グリフォンマスク 牽制だけなら最強

子供達の応援の結果、12位に入った「グリフォン」。牽制技が痛く、防御力が高いのが最大の武器。また、GCジャスティスハリケーンができると、ほぼ回避不能なので強い。しかし重量級の特権である愚鈍な動きは、間断ない攻めには太刀打ちできず、激逃げを追えないのも弱みとなる。

ABILITY

●STRONG POINT

・牽制合戦。GCジャスティスハリケーン。

●WEAK POINT

・圧倒的な攻めを切り返しにくい。逃げまくる相手を追いきれない。

13位・ほたる 評価は下がる一方

「お兄ぃちゃん」で健全な男子の心をがっちりつかんだ「ほたる」は、下から2番目の13位。連係のつなぎがジャンプしかなく、連続技も狙いにくい。耐久力、リーチ、しゃがみB……悲惨の一言につきる。唯一使える対空兵器転身翔でどこまで……？　この悲壮感が逆に人気の秘訣かも？

ABILITY

●STRONG POINT

・当たらないが鋭いジャンプD。対空転身翔。

●WEAK POINT

・耐久力、リーチ、地上戦能力、下段の薄さ。

14位・北斗丸 負けても……

最下位になっても笑顔は忘れない「北斗丸」。じりじりした戦いや小ジャンプからの攻めが秀逸で、どんなに押さえ込んでも最後には必ず勝たせてくれる気前の良さ。これは何人にも真似できないキャラ性能と言えるだろう。もちろん有利な数値で戦おうなんて純粋な子供はしないのだ!!

ABILITY

●STRONG POINT

・たまにボタン押しっぱなしのアピールをするところ。

●WEAK POINT

・相手に勝ちを譲る子供ながらにして立派な心構え。

ガード確認OK？

システム解析 着地キャンセルの穴

重要なダメージ源となる小ジャンプ着地キャンセル必殺技。逆に手痛いしっぺ返しをくらう可能性もあるぞ。

TEXT：真瑠世

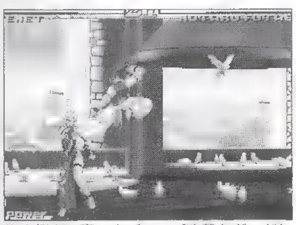
小ジャンプは諸刃の剣

軌道が低く、見てからの反応による防御策が限られてくる小ジャンプ。なおかつ着地のスキを必殺技によるキャンセルで連続技や連係につなげる「着地キャンセル」もある。たとえ上段避け攻撃で返せるといっても、潰されたら超必殺技を含む連続技をくらうので、リスク&リターンは両者一緒。つまり、小ジャンプは攻めパターン兼ダメージ手段として非常に有効といえよう。

だが、冷静に考えてみれば、その強力な小ジャンプは穴だらけ。というのも、着地キャンセルで有効な必殺技を出せるキャラは、テリー、ジェイフン、マルコ、牙刀、グラント、カイン、の6キャラのみ。他のキャラは有効な技がない。

で、ここからが本題。小ジャンプで攻撃を出してしまうと、着地キャンセルをしないかぎり防御より先に動くことはほぼないのだ。着地キャンセルがぎりぎり連続技に間に合うくらいのタイミングで、こういったやや不利の状況なので、有効な必殺技のないキャラはやや高めの小ジャンプ＝相手のほうが有利になっている。そして、小ジャンプはこのくらいの打点がもっともヒット率が高く、それより引き付けるとあまり有効な攻撃手段とは言いづらいはず。

となると、必然的にガード側にターンが移っていることになり、つまりは強制停止技だ。「相手が着地キャンセル用の有効な技を持っていない場合、やや高めの小ジャンプ攻撃をガードしたら強制停止技が確定」となるのである。


やや打点の高い小ジャンプ攻撃をガードしたら、着地のスキに強制停止技が確定！

これは、相手が超必殺技を使った着地キャンセル連続技を狙っている場合も一緒。

ロックやジェニー、ほたるで狙いどころとなるこのパターンは、ガード時は超必殺技を出さないのが普通なので、小ジャンプ後は完全なスキとなるわけだ。見逃すなよ!!

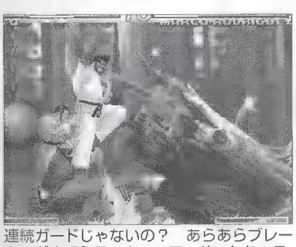
もちろん、反応が遅れてガード↓リバーサル強制停止技というのに失敗した時でも、相手の着地のスキには入らないが、相手が手を出そうとしてヒットすることも多い。

普通に考えればすぐに思いつくこの防御法を、君はふんだんに使っていたかな？

次に着地キャンセルで有効な必殺技を持っているキャラへの対処法。これは連続ガードになることもあるので意味の無い場合も多いが、「小ジャンプ攻撃ガード↓バックダッシュ」が最善策となる。

小ジャンプ攻撃と着地必殺技が連続でない場合は、バックダッシュが可能なので、うまくいけば相手のブレーキングミスを誘えるという寸法。ガード時と空振り時ではブレーキングのタイミングが変わりやく、実はかなり強力な防御法と言えるだろう。

以上のように、小ジャンプ攻撃はヒット時に見返りがあるものの、ガード時の意外な盲点も忘れずにしておきたい。相手のゲージに注意しつつ使うのが基本になるぞ。

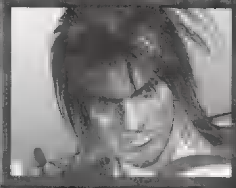

連続ガードじゃないの？　あらあらブレーキングまでミスっちゃって。おつかれッス。

ゲー事典

まだまだ伝説は始まったばかり：今回でついに攻略終了となったわけですが、スタートダッシュが遅くて非常に申し訳ないと思いつつ、次回作が出ればがんばり……（以下略）。とかいっておいて、攻略ではありませんが、次回では餓狼のGCN杯をレポートする予定です。優勝者が非常に気になると同時にケビンが何人いるのかなぁと思う今日この頃。

至高の名作は、決して色あせない

LONG RUN GAMES' BOOSTER


永遠に煌き続ける一等星

Virtua Fighter 3tb

その人口は減るどころか、新規の若手を巻き込んでただ今増加中だとか。大会に集まるプレイヤーの数も、スゴイことになっているぞ。

TEXT：ちゃっきー

その炎は「カニスポ」にて燃ゆる

息の長いゲームは数あれど、「VF3tb」ほどいろいろな場所で盛り上がっているゲームはない。プレイされているのが一部の地方や特定のゲームセンターにとどまらず、至るところでさまざまな人たちが対戦に明け暮れている。

驚かされるのは、いまだに「それほどはやり込んでいない」人を見かけること。息の長いゲームというものは、えてして一部のプレイヤーのみによって突き詰められていくものだが、「VF3tb」は違うのだ。これも「バーチャファイター」というゲームのネームバリューの高さが成せる業なのだろう。

もちろん、実力の高いプレイヤーの数もかなりのものだ。先日松戸で行なわれたセガ公認の3 on 3チームバトルでも、交通費その他をものともせず、全国各地から強者たちが集まっていた。この盛り上がりは、「4」が発売されない限り永遠に続く……、それが確信できるワンシーンである。

さて、そんな中もっとも盛り上がっている場所といえば、誰もが知っている新宿スポーツランド中央口店、通称「カニスポ」。数え切れない数の対戦台が、金曜日の夜ともなれば全台埋め尽くされ、熱い闘いが繰り広げられている。少し遠方に住む人も、近くにくる機会があったら一度寄ってみてはいかがだろうか。



最強はカゲで決まり？　打撃と投げのバランス、そして回避力の高い後転がカギか。

バーチャファイター3tb INFORMATION

VFR結成！ そして……

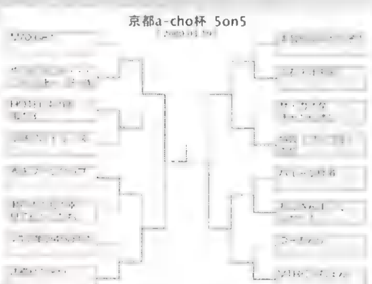
「VF3tb」で今一番ホットな話題といえば、最近になって設立された「VFR（バーチャファイターリレイションシップ）」。前号の「アルカディアニュースクリップ」で取り上げたとおり、「VF3tb」が盛り上がっている全国のゲームセンターが協力する一大ネットワークだ。そのメインイベントは、8カ月に一度の5 on 5チームバトル「VFRビートライブカップ」。そのシード権を争う「カップ戦」が、現在各ゲームセンターで進行中だ。VFRが主催するイベントその他はこれからもアルカディアで取り上げていく予定。期待して待っていてくれ！

カップ戦スケジュール

日程	店舗名	シード権
5/4・5	グリーン杯［福岡］	2
6/25	市川アテナ杯［千葉］	3
7/23	大阪変態軍曹杯（仮）［大阪］	1
8/9 or 10	POPY杯［新潟］	2
9/23	VFRビートライブCUP［CLUB GIO］	FINAL

「a-cho杯」結果詳報

去る3月19日、VFRカップ戦の初戦となる「a-cho杯」が、京都の中心部にある「南大門B1」にて行なわれた。地元関西はもちろん、東京、名古屋、四国、九州など、全国各地から5人1組35チームを集めて行なわれたこの大会。総計175名の参加者たちが、これでもかというほどの熱いバトルを繰り広げた。そんな激闘の中、強豪ひしめく決勝トーナメントを勝ち抜いて見事優勝を収めたのは、関東&九州プレイヤーの混合チーム「やつらつらつら…つらららあ～（牙一族）」。また、準優勝は地元関西の「おじさんすごくニヤリ」。この2チームがVFRカップのシード権を手にする結果となった。



どこで差がつくのか？

とことんまで突き詰めろ!

連勝を重ねるプレイヤーと、勝率が安定しないプレイヤー。いったいどこが分岐点になっているのだろうか。

VF3tb の発売から早2年半、VF3 から数えれば、4年近くが経過している今日。ここまで煮詰まってくると、基本の動きや攻め方などの点では、どのプレイヤーもそれほど変わらない実力を持っているはずだ。実際、やり込んでいるプレイヤーたちの動きは皆すばらしいものに見える

しかし、実戦では実力の差か「勝率」という明らかな数字となって跳ね返ってくる。実際に対戦を見ていても、常に安定した勝率を叩き出すプレイヤーもいれば、強い人とはいい勝負をするのに、あまりやり込んでいない人に意外なほどアッサリと負けてしまうプレイヤーもいるのだ

では、この勝率の違いは、いったいどこから生まれてくるのだろうか。ここでは、そんな差が出る点を再チェックしていくことにする。自分がどこを突き詰めれば強くなれるのかをしっかり把握し、さらなる高みをめざそう。

反撃技

技ガード後の反撃は、ダメージを奪う最重要ポイントである。常に最大の攻撃を叩き込めるようになれば、確実にダメージ効率がアップするはずだ。最低レベルは投げによる反撃だが、入るなら確実性の高い打撃技を入れたいところ。そして、さらに打撃技の使い分けを覚え、最大ダメージに近づけていこう。一時の勝ちにこだわらず、失敗してでも実戦でシビアな反撃技を練習していくことが重要だ。

アキラの場合



な[illegible]に対してMAX鉄山靠を決めると、[illegible]ヒットも加わってこのダメージ。

代表的な例は、スキの大きい技をガードしたあとの鉄山靠。相手にめり込ませれば、最大ダメージを取れる。このMAX鉄山靠は、起き上がり攻撃などを下がってスカしたあとにも狙ってみたい。また、躍歩頂肘も重要。ガード中に先行入力すれば、ヒザ系の技や通常ダウンからの起き上がり中段攻撃にも反撃できるぞ。

リオンの場合



しゃがみ[illegible]

リオンは、下段技ガード後に先行入力タッシュで立ち状態を作り、スムーズに盤肘を出せるかどうかがポイント。厳密には回復可能だが、盤肘連環手がほぼ連続ヒットし、その後の追い打ちまで含めればそれなりのダメージが期待できる。最低でも、起き上がり下段攻撃に対しては確実に入れられるようになりたい

ジャッキーの場合



エルボースピンキック[illegible]ダメージを[illegible]

エルボースピンキックによる反撃が強いジャッキーだが、ダメージアップの方法はまだある。例えば、踏歩頂肘などのスキの大きい技をカードしたとき、しっかりニーキックで反撃し、そこからの空中コンボで大ダメージを取ろう。また、技をスカしたあとは、ビート&バックナックル（へ・空中コンボ）を狙うのもいい。

空中コンボ

空中コンボによるダメージも、差がつくポイントのひとつだ。カウンターの有無ばかりでなく、どんな技に対してカウンターを取ったのか、あるいはアンジュレーションや壁、リング端との位置関係までを把握し、ダメージや運びを考えられるようになりたい。



足位置の確認は常識。これができないと、大きなダメージをムダにすることになる。

そんな中で、もっとも基本といえる「足位置の確認」はもはや常識になりつつある。もし、今でも足位置を間違えて空中コンボをミスすることがあるようなら、しっかり意識することを心がけよう。

空中コンボの差が最も大きく響くキャラはアキラだ。躍歩頂肘ヒット後の足位置と高さを判断して素早くコンボを切りかえられるようになれば、ダメージ効率がグンとアップする。浮きが高いときの修羅覇王靠華山はもちろん、足位置が正位置スタートのときは、揚炮→裡門頂肘→槍下炮などのコンボも狙ってみたい。

また、重量級の「起こし」も重要。ショートショルダー→1・2アッパー後など、空中コンボのあとに起こしを決める確率は、リングアウト勝ちに直接関わってくる。



▲揚炮は、足位置が正位置スタートの躍歩頂肘後に入りやすい。浮きが高いときは……、



▼さらに裡門頂肘→槍下炮。ここまで入れれば、修羅覇王靠華山よりもダメージが高い。

投げ抜け

投げ抜けのテクニック自体は、現在ほとんどのプレイヤーに浸透している。ガード投げ抜けやエスケープガード投げ抜けなどの有効なテクニックを場面場面で活用していくことは、もはや必須事項になりつつある



下段投げを持つキャラに対しては、[illegible]Pがスカったあとにもしっかり投げ抜けを

ただ、投げ抜けを入れられるか否かの反応は人によってかなり差があるように感じる。例えば、肘系や投げ失敗モーションなどスキの小さい技をスカされたとき。実力のあるプレイヤーは、こういう場面でもしっかりガード投げ抜けや、ときによっては打撃投げ抜けを入力し、リスクを最小限に抑えている。これは反応というよりも、むしろ技をスカされる可能性を最初から意識しておく判断力が重要だ。

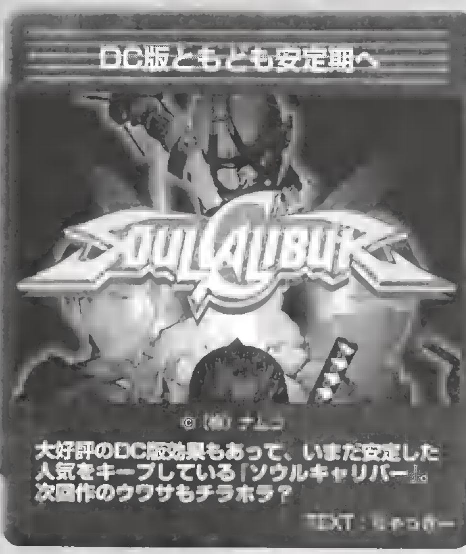
また、相手がダッシュしゃがみで接近してきたときや、密着状態で一瞬見合ったときなど、投げの気配を感じたときに素早く投げ抜けを入れることも重要。カゲやジャッキーなど発生の早い中段技を主体とするキャラに対して特に有効で、肘系の技は早すぎてガードし、投げは抜ける……という現象が起こる。



▲投げの気配を感じて投げ抜けを入れても、肘系の技などは「早すぎて」ガードする。



▼もちろん投げは抜ける。実戦で培った感覚が、こういうテクニックを生み出すのだ。



大好評のDC版効果もあって、いまだ安定した人気をキープしている「ソウルキャリバー」。次回作のウワサもチラホラ？

TEXT：キャロット

最新テクニックはこれだ!!

いまだに新しいネタが出てくるのは、やはりDC版が多い。その中でも、最新に近いのがヴォルドの背向けを使った特殊テクニックだ。

ひとつは、背を向けたまま前方向（相手から離れる方向）に走るというテクニック。これは、背を向ける技の硬直が終わる寸前ぐらいに前ダッシュを入力し、そのままレバーを前に入れっぱなしにすればOKだ。タイミングがやや難しいものの、成功すればすごいスピードで走り去っていく。これは、通常の前走りと同じスピードなので、状況によっては相手に延々と追いつかれず、逃げることが可能だ。タキステージのような円形に近いフィールドの場合、外周を回り続ける状況になりやすいので、効果が高い。


逃げるヴォルド、追うタキ。スピードが速く、技が一切とどかない。ちなみに、アーケード版ではできない。

もうひとつは、相手の技をガードし終わった直後にブラインドターン（⇩⇧⇦）を入力するというもの。成功すると、なぜか相手が下段ガードインパクトモーションになるという特殊テクニックだ。もちろん、このスキに攻撃を加えることもできる。

一方、アーケードの対戦では、吉光の卍座正拳（しゃがみからBA or BA）を実用化している人が出てきている。この技はスライド入力の受け付けが1フレームしかなく、出すこと自体が非常に難しい技。しかし、代わりに発生がさらに早く、葎草（⇩A or ⬇A）よりもさらに早く、（出せれば、の話だが）相手の動きを止めるのにはこれ以上ない力を発揮するのだ。しかも、ランカウンターでヒットした場合は相手が回復不能のよろけになり、そこに桔梗（⇩ or ⇨方向走り中B）からの空中コンボを決めることができるぞ。


発生速度は、なんと9フレーム。全キャラの全技を見渡しても、こんなに発生が早い技はない。

▼なぜか相手が下段ガードインパクトのモーションに。すかさず反撃せよ！




▲技をガードしたら、即座にブラインドターンを入力しよう。成功すると……、

AC／DC　2大相違点をCheck！

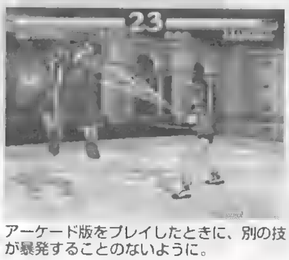
ドリームキャスト版でやり込んで、アーケードで対戦しよう……と思っている人は、双方の違いに要注意。勝敗に深く関わるものは、しっかり把握しておこう。

相違点① 走り技の先行入力

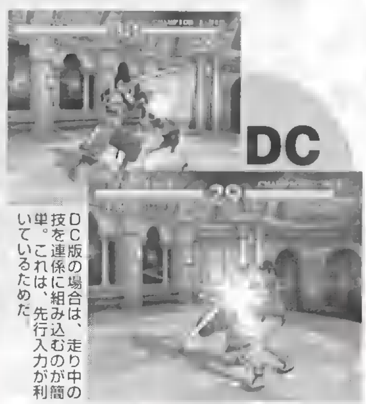
ゲームセンターでプレイしている人は分かっていると思うが、アーケード版では⇨⇨や⇦⇦などを含む「走り」入力を先行入力で出すことができない※。つまり技を出したあとにスムーズに走るためには、技の硬直が切れた瞬間にタイミングよく走り入力をしなければならない、というわけだ。

もちろん、これは走り中の技を出したいときも同じ。走り中の技を楽に連係させられるDC版とは、ここが大きく違っていることに注意しよう。

なお、先行入力を使わずに走り中の技を入力した場合でも、⇧や⇩方向走り中の技は動き出してから技が出るまでに若干時間がかかる。その分、実質の発生速度が遅くなっていることに注意したい。



アーケード版をプレイしたときに、別の技が暴発することのないように。



DC版の場合は、走り中の技を連係に組み込むのが簡単。これは、先行入力が利いているためだ

相違点② ガードインパクト後の確定技

アーケード版で、実戦的なテクニックのひとつに数えられるガードインパクト後の確定技。これは、捌き後に背後に回り込むと、相手がガードインパクト返しを出せなくなることを利用したものだ。側面よりも背後側に回り、かつ捌き後の相手の硬直中にしっかり技を入れることができれば、対処することのできない確定技になる、という寸法だ。この方法を使うと、場合によっては確定で背後投げを決められることもある。

これに対し、DC版ではたとえ背後に回られてもガードインパクト返しを出せるようになっているため、このテクニックは存在しない。これに慣れている人は、アーケード版で戸惑うことのないように。



捌き後に相手の向きを素早く判断し、背後に回る。その後は、出の早い浮かし技につなぐのが基本だ



DC版では、背後に回られてもガードインパクト返しを出すことができる。

今、真価が問われるとき

STREET FIGHTER II X Grand Master Challenge

初代ストIIの登場から10年を経た今も、なおその戦略は進化を続けている。果たして「究極」は存在するのか……。

TEXT | T.Akiba

東西の雄、ここに集まれり

発売当初は1ロケーションにつき、複数台の対戦台か置いてあるのが当たり前だった「ストII」。最近になって「エックス」の人気が再浮上し、対戦台を置くロケーションが少しずつ増えてきており、全国各地で熱い対戦が繰り広げられている。その中でも、東京では新宿モア、大阪では長瀬UFOがその中心地と言っていいだろう。

モアは、「金モア」（金曜日の夜に心ゆくまで対戦し尽くすこと）という造語ができたほどで、金曜日以外でも閉店までたくさんのプレイヤーにより対戦が行なわれている。

UFOは、一部のプレイヤーから「修羅の国」や「虎の穴」などとも呼ばれ、修行の場として知られている。1プレイ20円という安さもあり、遠くからツアーを組んで対戦しに来るプレイヤーもいるようだ。

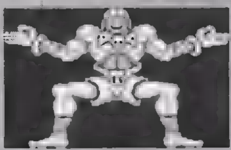
最強キャラは？

対戦格闘に常につきまとうこの疑問。何年にもわたりプレイされ続けている「エックス」でも、この疑問に対する明確な答えは出されていない。

ではあるが、天下を取れるキャラはだんだん絞られてきているようだ。現状では、リュウ、春麗、ダルシム、M・バイソン、バルログのうちのいずれかであろうと言われている（ゴウキを除く）。

いずれも甲乙つけがたい5キャラだが、あえて最強を選ぶとすれば、今はこのキャラがごくわずかリードしているのではないだろうか。

DHALSIM
－ダルシム－



多少の上下はあったものの、シリーズを通して常に上位にいるダルシム。「エックス」でも、発売当初こそ操作系の変更により戸惑うプレイヤーが多かったものの、開発されていくに従い逆にそれを武器に地位を向上させていった。

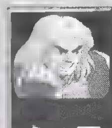
ヨガファイアーと多彩な対空技のコンビネーションで相手をよせつけないかと思えば、ドリルラッシュで身動きすることさえ許さない。攻撃防御ともにいい技が揃っており、ムダな技がほとんどない。そんなダルシムだが、唯一、巷でも使いこなしている人を見かけない技がある。それは、ヨガテレポートだ。

ヨガテレポート自体には攻撃能力はないが、ダルシムにとって生命線となる「間合い」をある程度自由に調節することができるので、本来はもっと脚光を浴びていい技なのではないだろうか（他にも、相手プレイヤー自身の気力を奪うという侮れない効果もある）。この技の使いこなし次第でさらなるレベルアップが期待できるため、上記5キャラのうち、ダルシムを最強候補として挙げることにした。

そんなわけで今回はダルシムをとりあげたが、その他のキャラもダルシムと比べてそれほど差があるわけではない。研究すればさらに可能性が見えてくると思われる。最近になって、一部のプレイヤーにより開発されて急にパワーアップしたキャラもあり、予断を許さないところだ。

最強の座を目指し、闘いは続いていく……。

現在の対戦事情 ケンVSガイル




ケン対ガイルといえばガイル有利と以前から相場が決まっていたが、ケン側の戦術研究が進み、ガイルも気が抜けない闘いとなってきた。

全般的にガイルがソニックブームにより主導権を握ることになるのは以前と変わりない。ケンとしては、弱ソニックブームを追いかけてきたガイルをどう扱うかがすべて。

ソニックブームをケンが前ジャンプした場合、ガイルとしてはリフトアッパーで返したくなるが、遅めのジャンプ強パンチに一方的に負けることがあるので注意。下がって強足払いで返すのがベストだ。また、空中投げは空中竜巻旋風脚に負けやすいので慎重に。

一方、ケンは何かしらの手段でガイルを転ばせたら、下の写真のような要領で跳び込み、そのまま逃がさないようにして倒す。ジャンプ弱パンチをガードするようなら、そこからしゃがみ弱キック×2→昇龍拳とつかみ投げとの2択。つかんだらレバーを斜め上に入れっぱなしにして跳び込み、また2択。うまい人がやると永久機関になっているように見える（その前にガイルがKOされるが）。


頼む〜、リバーサル出ないでくれ〜！


なーんてね。出てもムダなのさ。常識。

現在の対戦事情 ダルシムVSバイソン



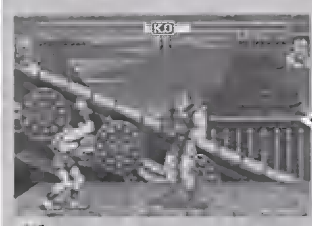

対戦は自分のペースに持ち込んだほうが勝つのが当然ではあるが、この組み合わせの場合、それが見ていても非常にわかりやすい。

ダルシムは、弱ヨガファイアーを絶対に撃たない。飛行スピードが遅いためにダッシュグランドストレートと相打ちになってしまうことが多く、相打ちになった場合バイソンは倒れないので、攻守が一瞬にして逆転してしまうのだ。

それ以外にも、弱ヨガファイアーを撃ったところにダッシュグランドアッパー→クレイジーバッファローなんぞをくらうのはもってのほか。

バイソンとしては、ヨガファイアーを撃たれた場合は垂直ジャンプ強パンチで逃げるのが得策。また、バッファローヘッドバットの弱と強でタイミングをずらして相手のミスを待つ方法も一応ある（ゲージを溜めることも兼ねて）。ヨガファイアーに対し跳び込むのは、相打ちでもOKなときと、相手がしゃがみパンチで返してくると読んだところに、遅めのジャンプ強パンチで反撃するときだけ。


ワ〜ン。あとはケスって終わり〜♪


ペチ。

～アーケードゲーム専門店！ 広告ページ～

PCB

基板は家庭用ゲーム機にたとえるならソフトに当たる部分で、大きさや形は様々です。

グレート魔法大作戦	65,000円
スポーン(ROM)	18,000円
ストライダー飛竜2	28,000円
ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産	34,000円
ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE	48,000円
アウトトリガー(ROM・パネル付き)	28,000円
サイヴァリア	132,000円
スーパーワールドスタジアム1999	48,000円
ミスタードリラー	103,000円
スパイクアウト デジタルバトル オンライン (電源・JAMMAハーネス付き)	138,000円
武蔵巌流島(ガンリュー)(ROM)	18,000円
餓狼 MARK OF THE WOLVES(ROM)	38,000円
原始島2(ROM)	13,000円
デッド・オア・アライブ2	88,000円
ロジックプロ アドベンチャー	35,000円
とんでもクライシス	23,000円
上海 真的武勇	12,000円

ガントレットレジェンド	68,000円
グンペイ	58,000円
アシュラブレード	23,000円
チェンジエアブレード	34,000円
パイロットキッズ(JAMMAハーネス付き)	15,000円
ストライカーズ1999	60,000円
ロードランナー ザ・ディグファイト	48,000円
堕落天使	20,000円
対戦ホットギミック	12,000円
対戦ホットギミック3	90,000円
DVD麻雀コスプレ天国6	163,000円
スーパーリアル麻雀VS	15,000円
麻雀学園祭	4,000円
麻雀同級生	3,000円
麻雀同級生スペシャル	4,000円
麻雀若草物語	6,000円

業務用モニター

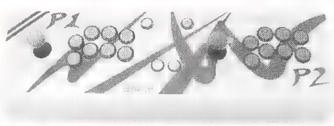
●シールドケース入り
29インチモニター **38,000円**
25インチモニター新品 **39,800円**
20インチモニター新品 **28,000円**
●シールドケースなし
25インチモニター新品 **28,000円**
29インチモニター **38,000円**



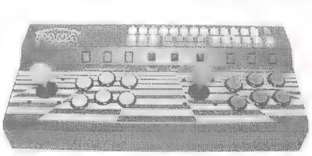
筐体に使われているRGBモニターです。
縦シューティングや映像にこだわる人はGETしよう。

C-BOX

本体に当たる物です。操作パネルと電源、RGBビデオ変換等が組み込まれています。



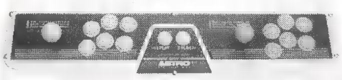
ベガJr.　29,800円



パナツインロング　36,000円



シグマセット　39,800円

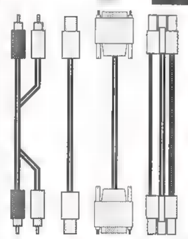


ボードマスター　47,000円

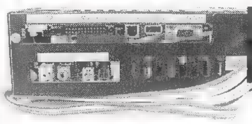
アーケードゲームの仕組み 初心者講座 Part.3



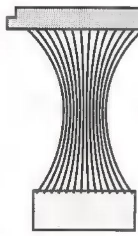
ゲーム基板 (JVS基板)
例:NAOMI基板



この図では、JVS対応の配線方法を説明しています。コンバータと配線が数本必要となります。
オールドゲームの場合は、「JVS－JAMMA変換コンバータ」と「配線」の部分が「各メーカー対応ハーネス」になります。JAMMAを基本にしておけばよいでしょう。



JVS-JAMMA変換コンバータ
例:DC－CDコンバータ



PCBとC-BOXをつなげる
ハーネス

コントロールBOX (C-BOX)
ベガJr.・パナツイン・シグマ・ボードマスター等

●「ハーネスって何ですか?」と言う質問をよく聞きますので、今回はハーネスについて簡単に説明しましょう。
ハーネスとは、**ゲーム基板とC-BOXの間で電源、映像、サウンド、操作等の信号を伝えるためのケーブル**みたいなものです。
1986年以前のゲームは、メーカー(各ゲーム)によってハーネスの規格がバラバラでした。そこで**JAMMA**という規格で統一されましたが、今また新しい規格(**JVS**)に移行しようとしている時期なのです。最新システム基板「NAOMI」が「JVS」を採用していますし、PS2互換基板もそうなるものと思われます。しかし発売されているゲーム基板の大半はJAMMA規格ですので、これが標準と考えてよいでしょう。JAMMAハーネスを持っていれば、**JAMMAへの変換ハーネスを用意**することで、オールドゲームから新規格JVSのゲームまで幅広く対応することが出来ますので、1本はもっておいた方がよいでしょう。

複雑に思えるゲームセンターのシステムは、いたって単純にできているのです。家庭用ゲーム機と若干異なる部分もありますが基本は同じゲームです。いま人気のある音ゲーや、迫力ある大型ドライブゲームなどのアーケードマシンも基本は一緒なのです。家にゲーセンを持ち帰りたくなったら、タイムマシンへお電話ください。

さらに詳しい情報は、タイムマシンホームページもチェック！
http://www1.neweb.ne.jp/wb/time/
ほぼリアルタイムに情報を発信中です。メールでの注文も受付中です。

ARCADE PCB SHOP
(株)タイムマシン
東京都国分寺市南町2-11-14 トミービル2F

TEL.042-328-7233
FAX.042-328-7234
営業時間 ： 11:00～19:00 日曜日定休日

★通信販売は代金引替(代引き)がおすすめです。ヤマト宅急便に代金を支払い、商品を受け取るシステムです。お届けも早く安全です。
★最低月1回発行している「ダイレクトメール」のお申し込みは、**おはがき**でご請求ください。3ヶ月間無料でお届けいたします。



森田慎之介：
ミヤモト先生のプレイを見て感動し、ゲームセンター『アルカディア』で一流シューターを目指す18歳の大学生。早トチリは多いが素直な性格。ノスケと呼ばれることが嫌い。

初心者STEP UP☆列伝

第1弾

慎之介さんのシューティングスター

第2話：ノスケとモチベーション

Presented by CZ企画（ちゃっきー＆善之字元帥）
イラスト：ボボしじみ

オレ、森田慎之介。前回、シューティング界の赤い星（？）ことミヤモト師匠のお導きを受けたオレは、ついに安住の星『アルカディア』へとたどり着いた。いったいどんな冒険が待ち受けているのか……。

ニューゲームの誘惑

「おう、ノスケ。頑張ってるか？」
「師匠、何度言ったらわかるんですか。ノスケって呼ばないで下さいよ」
「いいじゃねーか呼びやすくって。それよりお前こそ勝手に弟子気取ってんじゃねーよ」
これだ。求めていたのは。このなごやかな雰囲気こそ、オレがゲーセンに求めていたものなのだ。しかし、ここでもノスケとは……。
「で、具合はどうなんよ？」
「それなんですけど、なかなかうまくならなくって。どうもボクには合ってないような気が……」
「ほっほ～ぅ。んで？」
「ボクにはストライカーズ（※1）の才能がないんですよ。きっと」
「ほ～お」
「今度、新作のグレート魔法が入るじゃないですか」
「ほ～～お💢」
「それでボクの才能を開花させちゃろうかなぁ、なんて……」
「バカヤロウ！　一つのゲームも満足にこなせねえヤツが……つまりアレだな。となりの芝生は何色だったとか何とか、そういうことだってんだよ！」
「あうう」
「オレは何もグレート魔法を批判したりとか、そんなつもりはさらさらねえ。ただなあ、これだけは言っておくぜ。お前はグレート魔法とストライカーズの出た時期が逆さまでも、今と似たようなことを言っただろうよ」
ガビーン。
「ニューゲームってのはなあ……」
〜30分経過〜
「……だいたいお前のプレイにはハートってやつが……」

〜2時間経過〜

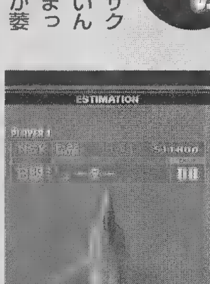
「……第一、どうしてこの店の自販機には紅茶花伝が……」
閉店後のジョナサン4時間を含め、計8時間23分にも及ぶ師匠の説法を要約するとこうだ。
「まずはモノになるまでひとつのゲームをやってみろ」

強敵モグモン現る！

そして翌日。昨日の説法で目が覚めたオレは、新たな気持ちでストライカーズの筐体へと向かった。でも、ニューゲームの誘惑を断ち切っただけで上達するわけもない。あいかわらずランダム面を越えたあたりに限界を感じる。焦るオレ。
「おう、やってんじゃねえかノスケ。感心感心」
「し、師匠！　昨日はどうもありがとうございました！」
「ん？　なんかあったか？」
わ、忘れてる!!
「ところで師匠、どうすればこのゲームが上手くなれるんでしょうかね？」
「またずいぶんとストレートに聞いてきやがったな。まあいい、ちょっと煮詰まってるみたいだから、ひとつだけアドバイスしてやろう。それはな……」
ゴクリ。
「目標だよ、目標」
「は、はぁ」
「まぁ、オレの場合はどのゲームでも、海千山千の猛者シューターどもの頂点、要するに全一のスコアを叩き出すことだな。そら、オレの背中を見てみな」
「ああッ！」
そのとき、オレの頭に電撃が走った。そう、師匠の皮ジャンに刻まれた星の刺繍は、これまでに獲得した全国トップの数なのだ!!
「しゅ、しゅげえ」
「まあ、いきなり高すぎる目標を立てるのもナンだから、ノスケの場合は……ほれ」
師匠が指さした先には、ストライカーズのランキング画面（※2）が表示されていた。

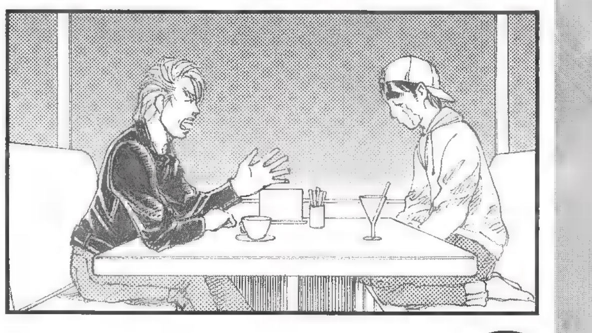
ミヤモト師匠のアドバイス

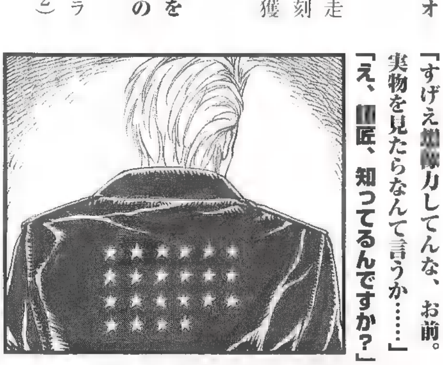
シューティングってのは、サクサクと先に進めるうちは面白いんだが、長期間同じところで詰まっていると、どうしてもやる気が萎えちまうんだよな。対戦格ゲーとかなら、相手がいるからモチベーションなんざどーにでもなるんだけどよ。ノスケみたいにシューティングでやる気を失ったときには、どんなささいなことでもいい、自分なりに目標を立てるといいんじゃねえか？　ニューゲームに逃げりゃ一時は楽になるだろうが、そのうちまた同じことの繰り返しだ。
シューティングをうまくなりたけりゃ、ここと決めた場所までは絶対たどり着くくらいの気迫を持って取り組もうぜ！



先に進めなくて困ったら、スコアを目安に実力アップを計ってみるといいんじゃねーか？

「トップのスコアって、師匠が昔出したスコアですよね？」
「ああ、あれこそがこの22個目の星……ってそれじゃねえ！　その下にあるヤツだ」
そこには、本日のトップ以下7位までを埋め尽くす【MGM】という謎のアルファベットが……。
「えむじいえむ？　『モグモン』とでも読むんですかぁ。微妙に毛むくじゃらの怪獣が目に浮かびますよ」
「すげえ想像力してんな、お前。」
「え、師匠、知ってるんですか？」





ゲー事典
<脚注>　※1：ここで取り上げているストライカーズとは、『ストライカーズ1999』のこと。　※2：『ストライカーズ1999』では、歴代1位のスコアのみ電源を落としても記録され続ける。また、その下には当日の1位から7位までが表示される。　※3：『ストライカーズ1999』の1～4面は、出現順がランダムで入れ替わるため、一般にこの呼称で呼ばれる。

宮本宏和（ミヤモト先生）
全国トップを何度も取ったこともある名うてのシューター。『アルカディア』で週2回のバイトをしている26歳。気性は荒く、他人に世話を焼くのが好きらしい。実家は金持ち。

「コホン……まあ、それはいいとして、とにかくお前がその毛むくじゃらに上を行かれていることだけは確かなんだぜ」

そういえば、前見たときもこの名前がスコアを埋め尽くしていたような……よく考えれば、こいつのせいでオレはいまだにネームエントリーができないんだ！　くそッ、モグモンのくせに！

「師匠、なんだかくやしいッス！」

「そう、それだよ。さいわいヤツも最高で1-7、つまり1周クリアしてないみたいだし。どうよ、まずはランキングにお前のスコアネームを載せる、それができたら今度はヤツより早く1周クリアするってのは」

「そうか、それが師匠のおっしゃる『目標』ってやつですね」

「そういうモノがあると、漢は燃える。そうだろ？」

「ハイッ！」

「まずは明日までに、お前のスコアネームを考えておけよ」

ネオ・ナイト誕生！

その夜、オレはスコアネームのことで頭がいっぱいだった。

「やっぱり、スコアネームってのは一生使うことになるんだよなあ（大げさ）。ここはひとつ、ビシッとしたヤツに決めたいけど……。アルファベットを使うんだから、横文字で構成するのが順当なところか。あー悩む」

オレの頭の中をさまざまな単語がかけめぐる。まさか受験勉強がこんなところで役に立つとは……。

～数時間後～

ピカーン!!

「来たあッ。これだッ！」

数万語にも及ぶ英単語との格闘の末、オレがたどりついたのは、NEO……マトリックスより引用
SHOOTING……安定どころ
KNIGHT……現代に生きる騎士

「略してNSKだ！」

生涯で一番幸せな眠りについた

ミヤモト先生のブラックマーフィー

みんな目を閉じろ。今からオレがいくつかのビミョ～な質問をする。自分に当てはまると思ったヤツは正直に手を上げろ。誰にも言わないから安心していいぞ。

……ほうほう、そうか。じゃあ、目を開けていいからな。この質問に3つ以上手を上げたヤツは、今やっているゲームに飽き始めているから注意しろ。5つ以上上げたヤツは確定だ。ノスケ！　お前7つも手を上げてんじゃねえ！

シューティング倦怠度チェック!!

問題

- 盛り上がってくると必ず期待の新作が入荷する
- ゲームにも向き不向きがあると思う
- ロシア面が4面にしか登場しない
- もっとやらなきゃならない気がする
- やろうとすると必ず誰か座っている
- あの人がやりたそうにしている
- もうすぐなくなるとみた
- べつにやめた訳じゃない
- パターンはできている





オレは、生涯で一番幸せな夢を見た。もちろん、ネオ・シューティング・ナイトがみごと、怪獣モグモンを倒す夢だ。

なるか!?　ランクイン

キーンコーンカーンコーン

ようやく大学の授業を終えたオレは、愛機ハヤテ号（排気量50cc）に飛び乗った。アルカディアまでは約15分の道のりだ。

「ちわーす。師匠、今日はバイトですね」

アルカディアのバイトはエプロンが決まりだ。師匠はもちろんいつもの皮ジャンにエプロン姿。これればかりはいつまでたっても違和感をぬぐえない。

「お、来やがったな。スコアネームは決めてきたか？」

「へへ、まだ秘密です。今日ボクがあそこにネームエントリーする予定なんで、そのときまで待っていて下さいよ」

「言うじゃねえか、ノスケ。漢に二言はねえだろうな？」

「今日からボクは騎士ですからね」

「あん？」

早速、ストライカーズの筐体に座ったオレは、気合いを入れ直して50円玉を投入した。全ゲームが1プレイ50円という安さも、アルカディアの魅力のひとつだ。

さて、ストライカーズでは、ランダムステージ（※3）中に出現するロシア面が最大のネックになる。これが4面に出てしまうと、今のオレの実力ではほぼ絶望的だ。

「よっしゃ！」

心配をよそに、ロシア面は2面で出現。ここをノーミスで切り抜けたオレは今までにない手応えを感じ、なんとそのまま4面クリアまでノーミス状態を維持した。

5面突入時、残機2機。かつてない戦力が残っている。しかし、緊張のあまり心臓はバクバク、手までが震えてきた。そのとき！

「ノスケ！　まだボムが6発もあるぞ！　どんどん使ってけ！」

そうか、ボムにまで頭がまわってなかった。これだけあれば、ひょっとして……。

次々とボムを使って進んでいくオレ。だが、6面ボスを目前にして、ついにボムも残機も使い果たしてしまう。青光りする不気味な攻撃衛星からの攻撃はあまりにも強烈で、オレの愛機（ラプター）はたった5秒間の格闘の結果、成層圏で燃え尽きた。

「ちくしょう、震えが止まらない」

「ノスケもついにその感覚がわかるようになったか。それこそがシューティングの醍醐味だよな。ところでお前、ランクインしてるぞ」

「ええッ！　本当だ！　それじゃあ早速スコアネームを……N……S……Kっと。そうそう、これの意味はですねえ……」

「ほう、ノスケのNSKか。安定どころだな。オレぁまたてっきり凄まじくこっぱずかしいやつを考えてくるんじゃないかと思ってドキドキしたぜ。あんま派手なやつにすると後々絶対後悔するからな」

「い、いや、これはその、ネオ・シューティ……」

「あ、そういやぁお前ボムの使い方が異様にヘタだぞ。まあ、オレがあんまり使わないから、覚えないのも無理ねーか。だがな……」

「ボム道ってのは意外に奥が深いんだぜ」

慎之介の新たな課題、ボム道とは？　次号、『モグモン』の正体が明らかになるとかならないとか！　乞うご期待！

アルカディア編集部 無責任編集 ゲーマー用語の基礎知識

新創刊で微妙にリニューアルした当コーナー。今月のお題は「シューティングゲーム」。対戦格闘に負けず劣らず難解な用語の多いジャンルだから、君もおぼえておくといいぞ！

Text：伊勢猫＆C・LAN
挿し絵：きらり屋

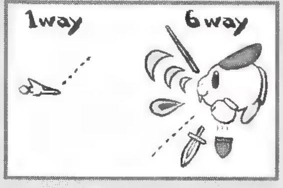
今月のキーワード
『シューティング①』

※記事内の記号について
「同」……同義語を表します。
「類」……類義語を表します。
「対」……対義語を表します。
「例>」……使用例です。
　また、用語が複数の意味を持つ場合、丸数字で区切って表しています。

▼あ行▲

安全地帯【あんぜんちたい】
①敵の攻撃が当たらないポイント、または敵との位置関係。ボス戦などスクロールが停止した状態で、かつ自機の移動を行なわなくていい場合を暗に示す。弾避けをまったく必要としない、パターンの究極の形といえる。当然次回作で開発者は潰しにかかる。略して安地とも呼ばれる②事故防止のため横断歩道中央などに設けられたエリア。

○ウエイ【○way】
広角に発射される弾もしくはその撃ち方。○には数字が入り、3ウエイ、5ウエイなどと表現される。こう呼ぶのは基本的に扇状に放たれる弾で、例えば究極タイガーの黄色ショットのように、前後左右に撃つ弾を4ウェイとはなぜかあまりいわない。シューティングでは一般的な弾の撃ち方で、敵に撃たれた場合は○内に入る数が偶数なら動かずともよく、奇数ならばほんのちょっと動けば当たらない。



ウェーブ【wave】
①ダライアスの第3形態のショットで、あらゆるものを貫通する。以後、これに形の似たブーメラン型の弾であれば、貫通力や弾道に関係なく広くこう呼ぶようになった②波、電波、音波。

撃ち返し(弾)【うちかえし(だん)】
敵を破壊したとき、爆発と同時にいたちの最後っ屁ばりに弾を撃ってくる行為（その弾）。沙羅曼蛇がその草分け的存在で、難度の高い2周目以降に多く見られる。これが転じて「ただでは転ばない」というニュアンスを含むレスポンスを指すときに使われることもある。例>あいつに突っ込むと～キツイよねー。

撃ち込み(点)【うちこみ(てん)】
耐久力のある敵にショットを連射して撃ち込むさま。一般にこの時間が長いほど破壊したときに得られる爽快感も大きい。撃ち込み時（正確には着弾時）に加算されるスコアを撃ち込み点と呼ぶ。

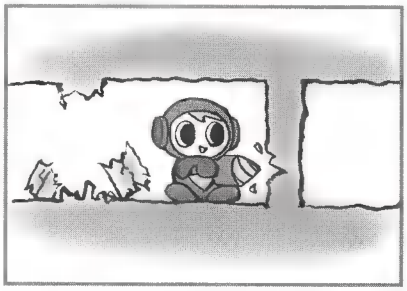
エブリ【every】
一定スコア到達ごとに1UPするシステム。そのスコアを頭に付けて「10万エブリ」というふうにも表現される。正確には「エブリエクステンド」で「～ごとの拡張」という意味。かつては多く見られたシステムだが、バトルガレッガ以降～のゲームは出ていない。

オプション【option】
①自機回りに付加される独立攻撃因子をひとまとめにしてこう呼ぶ。グラディウスのパワーアップが語源で、これと同一の、自機の動きをトレースするタイプの独立武装を「グラオプ」と呼んだりもする②当人の意志に関係なく、特定の人物に常について来る第三者を卑下していう言葉。～君。同金魚のフン②随意選択可能な部品。optional partsの略③一定期間内なら任意に買付者が契約価格で売買できる取引を示す経済用語。

▼か行▲

かすり【かすり】
敵弾が自機をかすめること。狙ってかすることは本来ないが、ライデンファイターズ、バトライダーなどではこれによりスコアが加算（～点）、サイヴァリアに至っては～がゲームの根幹となっている。

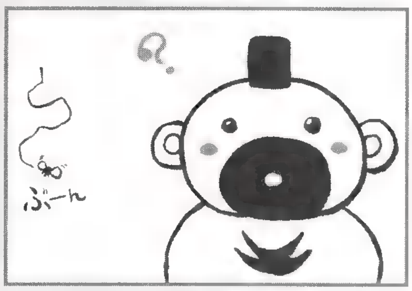
壁抜け【かべぬけ】
ドラゴンスピリットの最終面で、レバーを下に入れておけば壁を抜けられるテクニック。ここから派生し、グラディウスⅡでフォースフィールドを削って強引に地形を通るなど、当たり判定のある壁や地形を抜ける行為を、幅広く指すようになった。



切り返し【きりかえし】
自機狙いの弾が間断なく飛んでくる場面などで、端に追い込まれた際に反対側に切り返すこと。切り返す直前に少し大きく動くことで弾道を変化させ、空間を作ってやるのがポイントだ。

キャプチャー【capture】
ダライアス外伝における、～ボールを破壊して取ることで、中ボスを一定時間味方にできるシステム。これ以降、敵を捕獲して攻撃要員にするシステム、またはその行為を指すようになった。動詞的に～するという言い方もされる。

巨大戦艦【きょだいせんかん】
画面内に入りきらないほど大きい敵戦艦。R-タイプの3面で登場し人々を驚愕させたものだが、現在は巨大で当たり前、というか気にもしていないだろう。興奮気味に「見たかよ今の～！　なんてぇデカさだぁ!!」などというヤツぁいない。会話や文章の中で便宜上の呼称として名称として使われることは多い。



COLUMN 名作シューティングとタイトル名

　すでに聞き飽きた言葉だが、世はまさに世紀末。去年は2000年カウントダウン、そして今年は21世紀へのカウントダウン。なんか虫のいい2年越しのお祭り騒ぎ。人って祭りが好きなんだね、もともと。今年はオリンピックもあるし、フィーバーっぽになることでしょう。そしてここに来てなぜか未曾有のシューティングラッシュ。これは一体何を意味するのだろうか……なんて何でも意味付けや必然性を求めたくなるが、多分深い意味なんてない。しかし現在のシューティングのラインナップが豊富なのは特集を見てもらえればわかると思う。個人的にはメタスラ3がシューティングに入っているのが釈然としないところだ。アクションゲーム特集だったとしても入ってそうな気がするし。
　さて、前置きが長くなったがこれは天命なので勘弁してくれ。ここではシューティングのタイトル名に関する考察をば。名作として名高い『ゼビウス』、『グラディウス』、『ダライアス』。この3作はアルファベットで表記すると、なんとすべてスペルが「US」で終わっているのだ！　US？　我々？　合衆国？。はたしてこれは何を示唆するのか！……ってだからたぶん深い意味はないって。

（C・LAN）

惜しくも！予選落ち用語
タツリ【たつり】：全方位にぐるぐると回転しながら弾を撃つさま。もしくはその撃ち方を指し、ぐるぐる弾とも呼ばれる。タツジン（タイトー／東亜プラン）のラスボスが仕掛けてくる攻撃で、これ以前にこの攻撃は当たり前のように「タツリ」と呼んでいたが、それは筆者（まさ）の周りのごく一部のみであったことが判明。やむなく落選入りとなった。

彩京刑事 1C

サイキョウデカ

刑事部屋

[illegible]諸君、大変だ！　うっかりしているウチに、彩京君が1色ページに撤去させられているではないか！　月刊化になって、これからという時に、まことに前途多難である。やはり、こんな国家権力[illegible]しいご時世に、刑事を名乗った我々が悪かったのかねえ。[illegible]しいねえ。
まあ、ソレはソレとして、[illegible]とゲーマーの心をつなぐためには、1色落ちしても我々の[illegible]な[illegible]は続くのだよ諸君。まいったか諸君。

彩京アーケード 塊

第4回

ヤマダ課長　ヤマダ課長[illegible]いたよサカモト君！　しかし[illegible]ページへ[illegible]アップだー！
サカモト　[illegible]前回よりダウンしてます[illegible]
ヤマダ課長「うむ、まさに背水の陣！　サカモト君の社員生命を賭けて、気合い入れて行くぞー」
サカモト　[illegible]？　社員生命ですか!?　それはイチダイジです
ヤマダ課長　広報娘[illegible]事件[illegible]今回は[illegible]ホット[illegible]ギミック[illegible]の[illegible]撮影[illegible]て入くぞー[illegible]

サカモト　はい！　今回[illegible]誌上で[illegible]したモデルさんを[illegible]キャスティングしての撮影でしたね。
ヤマダ課長　うむ。今回は有名コスプレイヤーからゲームセンターの店員（笑）まで、[illegible]的な人材が揃ったな。
サカモト　[illegible]さんか[illegible]ったですよね。[illegible]さんお綺麗でした！
ヤマダ課長　うむ。そして、カラーページにも紹介されているが、このモデルには広報[illegible]として[illegible]演しているのだ！　しかも[illegible]女子高生役ときた!!
サカモト　はぁ　当方[illegible]●歳にもなって、セーラー服着るはめになるとは思いませんでしたよ。
ヤマダ課長　[illegible]はコンビの[illegible]たような。
[illegible]を納めたビデオ[illegible]
サカモト　うわ、[illegible]
ヤマダ課長　覚悟せい。[illegible]ク表で[illegible]しておる[illegible]にあの[illegible]をプレゼントす[illegible]

サカモト　何ですって！　[illegible]回はヤマダ課長やナカムラ部長たちでモデル出演してるじゃないですか。ホントにプレゼントしちゃっていいんですか
ヤマダ課長　ええよ。ワシらもう失うものも何もないから
サカモト　失うものが何もないなんて　課長も部長も幸せそう…アハハハ　OK、OK！　プレゼントするぜい
[illegible]住所・氏名・年齢・職業・「ホットギミックフォーエバー」をプレイした感想を書いて、
株式会社　彩京　「ホットギミック撮影風景を編集もせずにダビングしただけのビデオが欲しい係」までお送りください。抽選で●名の読者にプレゼントします。よろしく
ヤマダ課長　[illegible]
サカモト　[illegible]



最近いろんな所で露出度が
上がってえらい事になってる
彩京の広報娘サカモトです。

どうしてくれますか課長に部長!?

ところで遂に発表されました
「ガンスパイク」（P.20参照）
彩京初、3Dアクションシューティング!
しかも、キャラクターはすべてカプコンさんからの
出演なのでございます!

カプコン＋彩京のタッグの威力を
とくとご覧アレ。

ところで余談ですが
ポリゴンでキャミィやナッシュを
作るという事で、
イラストの他にも多種多様な資料を
かき集めましたよ。

画集イロイロから人体模型。
極めつけは香港製の
おもちゃの人形。

カプコンさんが許可してないからなのか
単なる間違いなのか知りませんけど
キャラクターの名前が若干違うんですよね。

ガンスパイクには出ませんが
春麗（チュンリー）の形をしたお人形の名前が
「チコソリー」？
ちこそりーって！
「コ」が微妙に小さ目でイカシてます。

それでは「ガンスパイク」
どこらへんがカプコン風味で
どこらへんが彩京具合か、
是非プレイして確かめてください。

あ、

そうそう

この場をお借りして
カプコンさんに無理な注文!

ガンスパイクに「ジャンアメリカ」も
出してください!（だから無理だってば）

青いボディーの金髪（←偽）男!
白いラインに白い星!
ステキすぎません？

しかも今ならもれなく
モーションキャプチャーとか出来まっせ。
なにしろ本人が居るんだからさー。
ねーねー

ねぇってばッハァ〜ン。

それではこの辺で。
失礼しました一。

彩京さんへのおてがみはこちら
〒604-8266　京都市中京区東堀川通御池下ル
三坊堀川町55-1　大同ビル
株式会社彩京

刑事さんへのおてがみはこちら
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部「刑事部屋」

広報娘の日記や新作ゲーム情報を見られる彩京のホームページはこちら
http://www.psikyo.co.jp/



[illegible]2人のバックが輝いているのだが……イケナイ世界[illegible]

緊急セーラー服対策本部

[illegible]「ねえねえ、本部名[illegible]これでいいかな？」
ピンプ刑事「デカ長、この際、本部名はどうでもいいです」
デカチョ「そうか、そうかな？」
タイタン刑事「問題は、広報娘とサカモト嬢が、セーラー服なんか着込んじゃってることですよ。とりあえず、脱衣門から、ゲーム画面のおこぼれを押収してきました」
デカチョ「お手柄だけど、言うなよ、そういうこと…」

ゲー事典　突然、1色落ちした彩京刑事だが、その原因は、このコーナーに人気がないだとか、担当編集者の職務怠慢などでは決してない。違う、違うったら。だから、楽しいお便りください。アンケートのつまらないコーナーの欄にチェックしないでください。かといって、面白いにもつまらないにもチェックされないのは、寂しいのでもっと嫌です。サカモトさんがハズカシ固めとかやられてないか心配です。

combo BBS

連続技掲示板

コンボに必要なのは蓄積と洞察

盛り上がり最高潮な「マーヴルVS.カプコン2」。求ム投稿！ なんだけど、わりとお手軽な即死がありますな……。いっそのこと、そういう企画（とにかくMAXコンボを羅列するとか）やってみます？

ジャンク新聞

第4号
平成12年4月28日発行
担当：はまー

ビーム耐性のアイスマン、バレッタのクールハンティングでケズれないのはバグだと思う今日この頃。

マーヴルVS.カプコン2：ジル

●（画面端＆パートナーがアシストタイプαorγのガイルで）ジャンプ強Ⓟ→ダッシュ立ち強Ⓟ→{立ち弱Ⓚ（＋アシストガイル発動）→立ち強Ⓟ}→（アシストのソニックブームヒット→）ダッシュ立ち強Ⓟ→{立ち弱Ⓚ→立ち強Ⓟ}→ヴァリアブルコンビネーション

ダッシュ立ち強Ⓟ→立ち弱Ⓚは目押しです。3人目がケーブルやバレッタなら即死も可能。ただし、ジルはβタイプ以外だと威力が落ちてしまいます。
（愛媛県　ぱら岡さん）

難度はそれほど高くないうえ、ゾンビ掴みから決められる、アシストキャラはサイクロップスなどでもOKと、汎用性も高め。「弱緊急回避A→エリアル→空中近接戦闘A→着地に重ねゾンビ」という回避されにくい連係もあるので、覚えておいてソンはしないかも。

餓狼 MARK OF THE WOLVES：ドンファン

●上段避け攻撃（カウンターヒット）→強紫電脚→（ジャンプして）スーパードンファン脚（A）→雷鳴弾（B）

スーパードンファン脚（A）を高い位置の相手に全段ヒットさせたときだけ、雷鳴弾で追い打ちできます。無理して使う必要はないけど、見た目的にカッコイイです。
（茨城県　宮本 豊さん）

一見単純そうだが、じつはかなりタイミングがシビアなコンボ。試してみたところ、40回に1回ぐらいしか成功しませんでした。さらにメリットもなし……（スーパードンファン脚→強空砂塵を決めたほうが減る）。たしかにカッコいいんですけどね。強紫電脚後に一瞬待って垂直ジャンプし、頂点でスーパードンファン脚を出すのが唯一のコツかな？

マーヴルVS.カプコン2：バレッタ

●（画面端で）ダッシュ{しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ→➡＋強Ⓚ}→強下段スマイル＆ミサイル→しゃがみ弱Ⓚ→強下段スマイル＆ミサイル→ダッシュ{しゃがみ中Ⓚ→立ち強Ⓚ}→クールハンティング

画面端限定の超っ減りコンボ。しゃがみ弱Ⓚはタイミングが完璧ならダウン回避不能。立ち強Ⓚはヒットする前にキャンセルし、爆発の吹っ飛びでクールハンティングに押し込むのがポイント。
（兵庫県　山野 誠さん）

デッドオアアライブ2でもたくさんの投稿をしてくれた山野さん、2回目の採用。ディレイドハイパーコンボにつなげれば、簡単に即死させることも可能。もちろん、立ち強Ⓚを立ち中Ⓚにしてエリアルに持ち込んでもOK。こちらも2段ジャンプと強Ⓚを駆使すれば、かなり凝ったモノになる。

ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE：ユン

●（画面端で）ターゲットコンボ{立ち弱Ⓟ→立ち弱Ⓚ→立ち中Ⓟ}→幻影陣→{しゃがみ中Ⓚ→遠距離立ち強Ⓟ→中鉄山靠→強二翔脚→虎撲子→強絶招歩法}→（少し歩いて）近距離立ち中Ⓚ→パーソナルアクション

パーソナルアクションの帽子がコンボとして当たるので、相手を逆上させられること請け合いです。しかも、帽子の当たり方によっては反撃されます（笑）。
（山梨県　棘さん）

幻影陣コンボというと実用性を追求したものが多いなか、たまにはこんなのもどうでしょう、という感じで。はじめて食らう相手であれば、帽子から前方転身でフォロー（？）してもいいかも……。

こんぼ昔話 ～謎キャンコンボの巻～

キャンセルといえば「フォロースルーを中断して必殺技を出す」のが普通。しかし、その常識に当てはまらない「謎なキャンセル」もある。今回はそれらを利用したコンボを紹介しよう。

●同時押しキャンセル

ケン（ストリートファイターⅡダッシュ）：しゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち強Ⓟ→弱昇龍拳

「弱Ⓚ＋強Ⓟ同時押しは優先順位の関係で強Ⓟになる」現象と、「弱攻撃の連打キャンセルは立ちとしゃがみを変えても可能で、それによって別の技につなげられる」現象を併用したコンボ。しゃがみ弱Ⓚのあと、立ち状態にしてから立ち弱Ⓚ＋強Ⓟを押すと「しゃがみ弱Ⓚ連打キャンセル立ち強Ⓟ」になるのだ。類似品に、K.O.F.'95の「弱攻撃連打キャンセルパワー溜め→強攻撃」がある。

●空キャンセル

豪鬼（ストリートファイターEX）：竜巻斬空脚（弱・弱・弱）→（天魔空刃脚→）斬空波動拳→天魔豪斬空

普通に当ててからではキャンセルできない技でも、「出がかり」の一瞬であればキャンセルできることがある。故意にやろうとすると入力が非常にせわしないものの、ガイ（ストZERO3）の武神獄鎖拳4段目空キャンセル武神剛雷脚、サムスピ天草の14連斬2段目空キャンセル秘奥義（破沙羅、右京など）と、なかなかロマン派なコンボが多い。

●強制キャンセル

ビリー（K.O.F.'95）：ジャンプ強Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ→三節棍中段打ち

ゲームによっては、特定の技（連打系や瞬獄殺系など）はキャンセルの可否や入力タイミングに関わらずキャンセルで出せる場合がある。前記のものはそれをもう一歩押し進めた形。しゃがみⓅを連打系必殺技の旋風棍で強制キャンセルしつつ、同時に三節棍中段打ちのコマンドも入力すると、優先順位の関係で後者が出るのだ。

●出ない技キャンセル

半蔵（サムライスピリッツ）：近距離立ち中斬り→しゃがみ強斬り

通常技キャンセルでモズ落としを入力すると、モズ落としではなく蹴り技が出る。これに同時押しの優先順位テクを絡め、モズ落としの入力を「➡⬇⬅＋ABD」にすると、前述のようなコンボが完成するぞ。「キャンセルで出せない技を入力」すると特殊な現象が起こる作品は意外に多く、龍虎の拳2、ジョジョ、K.O.F.'96、月華第二幕などにも、それを使ったコンボが存在する。

ゲー事典 謎キャンコンボ補足：3D格闘だと、コンボ中に「キャンセル」という言葉が出てくるのはバーチャ2のPKキャンセルぐらいだが、この系統では通称「居合蹴り」がおもしろかった。KをGで引っ込める際、ギリギリまでタイミングを遅らせると一瞬だけ攻撃判定が発生するというもので、硬直時間がほとんどないため、うまく利用すれば強力なコンボが可能なのだ。

Reverse side of PCB

基板の裏側

それは、ある意味詐欺

バグっぽいネタというのは、基本的には偶然お目にかかることになるんだけど、ゲームによっては「あからさまに怪しい」システムもあったりする。最近だと、KOF'99のストライカーが代表的。同じ系列でマーヴルVSカプコン2も怪しいんだけど、バグ探し第一になって[illegible]。こんなコーナー担当[illegible]んですが、まずは普通に遊びましょう(笑)。

014 肉を斬らせて骨を断つ

マーヴルVSカプコン2

片方のプレイヤーキャラをケーブル、もう片方のアシストキャラをケーブル(γタイプ)にして、プレイヤーケーブルがエレクトラップを出し、相手はアシストケーブルを呼び出す。双方のプレイヤーキャラに爆弾が直撃すれば(ホールド状態になれば)成功。アシストでケーブルを呼び出したほうのプレイヤーキャラが、[illegible]時間切れまで行動不能になってしまう。

(山口県 ゆさっぴさん)

は:今が食べ頃できたてホヤホヤのマヴカプ2ネタ。ほぼ同時に発動し、アシストで呼んだほうがジャンプしてくらうと成功しやすい。もしこの現象が起きてしまったら、ほぼ[illegible]確定かや……。

015 ガス漏れ?

ストリートファイター[illegible]

ダルシムのヨガインフェルノとザンギエフのエリアルロシアンスラムを同時に出し合うと、ダルシム[illegible]合いで相打ちになっているのでつかむことができる。しかも、演出が終わっても炎が消えずに[illegible]る(ヨガインフェルノの演出時間が過ぎると消える)。

(神奈川県 エテ雅夏さん)

は:ゲージフリーの時にヨガトリルキックでスーパーキャンセルするのは有名だが、前述の方法でも炎を残すことが可能。応用として、インフェルノをエクセルやジャンプでかわしつつ裏にまわって空中投げ、という方法も。ちなみに、これらの方法でKOすると、ダルシムがダウンしたまま炎を出し続けてかなり恐い。

016 [illegible]

[illegible]

アストロモール[illegible]ジ面)で、ビルの2[illegible]のところ(床に台があるから)[illegible]階の外に降りることが可能です。これに成功すると、投げ以外の攻撃がすべて無効になってしまいます。

(自分、敵ともに)[illegible]的なやり方は以下の通りです。

・スパイダー……一番低い段で左斜め45度を向き、右足を前にしてチャージ2段階
・リング[illegible]……一番低い段で左斜め45度を向き、右足を前にしてB→C→D
・テンシン……一番低い段で右斜め45度を向き、左足を前にしてチャージ1段階
・ホワイト……一番高い段で右斜め45度を向き、右足を前にしてチャージ4段階

(千葉県 だるまさん)

は:だるまさんいわく、「スパイクマニアの間では有名なネタ」らしいので、一応掲載してみました。スパイクアウトには、前述したもの以外にも数々の怪現象が確認されているようだ(ワープ技やボス瞬殺など)。

017 チャカ版「[illegible]」

[illegible]

使用キャラはチャカ。鬼速斬一発空振りしてからタメ、デッド[illegible]を発動、その途中に[illegible]で相手をスタンドクラッシュさせると、チャカが立ち状態のポーズで後方にスッと移動する。さらに、相手キャラもチャカ[illegible]して当て、後方に移動するところに次元斬を当てて[illegible]、チャカが消えてしまい、[illegible]と続く(くらい判定は残っている)。

(東京都 RYOさん)

は:鬼連斬1発空振り後の次元斬キャンセルタンデムアタックが有名なチャカ。まだまだこんなのもありました。

SECRET COMMAND DATA BASE

〜人には知る本能がある〜

前号で予告したとおり、今回は「マーヴルVS.カプコン」の特集だ。隠しキャラやコンシューマ版を引っ張り出してきて、旧キャラの性能が「2」でどう変わったか比較してみるのもおもしろいかと。ううっ、[illegible]……(泣)。

●マーヴルVS.カプコン

・隠しキャラ使用コマンド

※コマンドはすべてキャラセレクト時に入力

ハイスピードベノム……カーソルを春麗に合わせ、「[illegible]」と移動後、↑を入力して決定。

ロールちゃん……カーソルをザンギエフに合わせ、「[illegible]」と移動後、↑を入力して決定。

ハイパーアーマー・ウォーマシン……カーソルをザンギエフに合わせ、「[illegible]」と移動後、↑を入力して決定。

リリス風モリガン……カーソルをザンギエフに合わせ、「[illegible]」と移動後、↓を入力して決定。

MSH性能ハルク……カーソルを[illegible]に合わせ、「[illegible]」と移動後、↓を入力して決定。

シャドウレディ……カーソルをモリガンに合わせ、「[illegible]」と移動後、↓を入力して決定。

・スペシャルパートナーセレクトコマンド

キャラ選択後、スペシャルパートナーのルーレットが始まる前に特定のボタンを押しっぱなしにしておくと、ボタンに対応した任意のスペシャルパートナーを選択できる。ボタンとキャラの対応は以下の通り。ちなみに、シャドウとセンチネルはこの方法でしか選択できない(ルーレットでは出てこない)隠しスペシャルパートナーだ。

[illegible]
ルー&[illegible]……[illegible]
アーサー……弱Ⓟ+中Ⓟ
[illegible]……強Ⓟ
[illegible]……[illegible]
アニタ……[illegible]
[illegible]……[illegible]
ピュア&ファー……弱Ⓚ
ミシェルハート……弱Ⓟ+弱Ⓚ
マイティ・ソー……[illegible]
サイクロップス……[illegible]
[illegible]
マグニートー……[illegible]
ストーム……[illegible]
[illegible]
ローグ……[illegible]
サイ・ロック……[illegible]
ジャガーノート……[illegible]
アイスマン……[illegible]
コロッサス……[illegible]
U.S.エージェント……[illegible]
シャドウ……弱Ⓟ+中Ⓚ+強Ⓟ
センチネル……[illegible]Ⓟ+中[illegible]
[illegible]

情報求ム!!

●連続技掲示板

ちょっとヒネリの効いた魅惑のコンボがメイン。実戦で使える使えないは関係ナシ! なるべく旬のタイトルがいいけど、埋もれてしまったマイナータイトルのものも激募集中。

●基板の裏側

普通のプレイとは明らかに異なる、ちょっと「?」な現象を大募集。「意図的」なものではなく、突発的・偶発的に起こってしまう特殊現象(俗にバ○ともいう……)が中心だ。

あて先

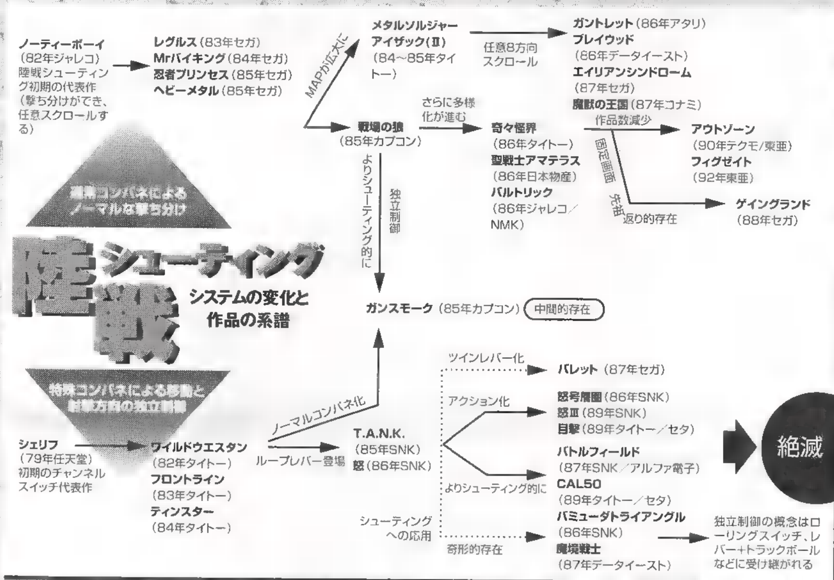
〒154-0528
[illegible]1-10-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
「ジャンク部隊」係
E-mail
arcadia@mi.ascii.co.jp

ゲー事典 『マーヴルVS.ストリートファイター』[illegible]、『マーヴルVS.カプコン』では試合が始まる前にパンチボタン3つを押しっぱなしにしておくことで、先発のキャラを変えることが可能。このフィーチャー、?は「2」でも健在だ。コマンドは[illegible]にいずれかのパートナーボタン押しっぱなし。ボタンに対応したキャラを先発に持ってくることができる。

OLD GAME MUSEUM

陸戦シューティング

TEXT：RED



不便さが魅力となり、それが一方では新たなシステムとゲーム性を生み出した……。独自の発展を見せながらも、進化の袋小路にはまり、あるいは衰えていった80年代陸戦シューティングの系譜を今、検証する。

THE INFANTRY
戦場を駆け抜けた歩兵達の戦記

「陸戦シューティング」という聞きなれない言葉は、今回このコーナーのために筆者がひねり出した造語。まずは「陸戦シューティング」というカテゴリーの定義付けから……といきたいところなのだが、この辺の話を客観的・論理的につきつめようとすると、シューティングゲームとアクションゲーム、それぞれの定義にまで話が及び、かなりの大事になってしまう。

ここで言う「陸戦シューティング」とは、主に自キャラが戦車や歩兵（人間）で、8方向にショットを撃ち分けられる任意スクロール（もしくは超低速強制スクロール）タイプのゲームということにして話を進めていこう。

通過点にして究極
～戦場の狼～

この手の作品で多くの人がまっ先に思い浮かべるのは、85年にカプコンから発売された「戦場の狼」であろう。自キャラである歩兵「スーパージョー」をあやつり、無数の敵兵が待ち受ける防衛線を突破していくこのゲームは、このジャンル独特の醍醐味である「特攻感」を存分に味わうことができるゲームに仕上げられている。

敵兵の投げる手りゅう弾は常に自分を正確に狙ってくるため、立ち止まったり、反転して後ろに逃げることは死を意味する。どんなに厳しい包囲網が待ち受けているとしても、常に前進しなければ生き残ることはできないのだ。任意スクロールのゲームでありながら「走らされる」という感覚こそが、このゲームの緊張感と魅力に直結しているのではないだろうか。

また、キャラの向いている方向（進行方向）に弾を撃つ、という陸戦シューティング特有のキャラ性能も「特攻感」を煽る大きな要素になっている。敵を撃つためには、敵に向かって突っ込まなければならないという、ある意味マゾ的な行為こそが普通のシューティングにはないプレイ感覚を生み出しているのだ。

もちろん、「戦場の狼」以前にもこのジャンルのゲームは存在していたが、陸戦シューティングならではの面白さを、これほどまでに尖ったかたちにしてプレイヤーに突き付けてきた作品はなかったのではないだろうか。メジャータイトルで表面的にはベーシックな内容だったが、その本質は危険な魅力に満ちていたのだ。

独立制御の始原
～チャンネルスイッチの登場～

進行方向にしか弾を撃てないというキャラ性能が、陸戦シューティング特有のゲーム性・面白さにつながっていることは間違いない。

しかし、こういったキャラ性能は、自キャラが飛行機タイプの普通のシューティングのように「逃げたり弾避けをしながら敵に撃ちこむことができない」という不便さ、不快感と背中合わせのものでもあった。こういったタイプのゲームを敬遠するプレイヤーがいたのもまた事実なのである。

開発陣もこういったことは考えていたのだろう。自キャラ本体の移動と射撃方向をそれぞれ別に制御する操作系というのは、今から考えると驚くほど昔から存在していたのだ。

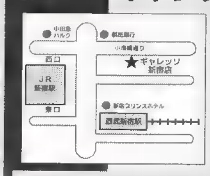
OLD GAME のあるお店

【天野ゲーム博物館】
〒445-0856　愛知県西尾市高砂町41番地
TEL／0563-56-2670
アクセス方法／名鉄西尾線「西尾」駅より徒歩5分
（身分証明書が必要です。保険証の場合は顔写真を忘れずに）
●主なレゲータイトル
80年代のゲームが常時50台以上設置。リクエストも可能。

【K・CAT　加古川】
〒675-0027　兵庫県加古川市尾上町今福71
TEL／0794-53-6011
アクセス方法／山陽電鉄「尾上の松」駅より北東へ徒歩15分／JR「加古川」駅より南へ徒歩30分
●主なレゲータイトル
アフターバーナーⅡ、天地を喰らうⅡ、キャプテンコマンドー、源平討魔伝、ドラゴンスピリット、タンクフォース、スラップファイト

【モンキーハウス本館】
〒810-0044　福岡県福岡市中央区六本松2-6-7
TEL ／092-731-0052
アクセス方法／西鉄バス六本松停留所より徒歩0～1分
●主なオールドゲーム／イメージファイト、スーパーバレー'91

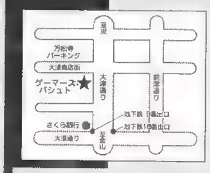
ギャレッソ新宿店



●エキサイティングアワー、あしたのジョー、ガンフロンティア、上海、エスケープキッズ

〒160-0023　東京都新宿区西新宿7-1-7ダイカンプラザA館1F&B1F
TEL　03-5386-8861　http：//WWW.Jaleco.co.jp
●アクセス方法
JR新宿駅西口より徒歩10分

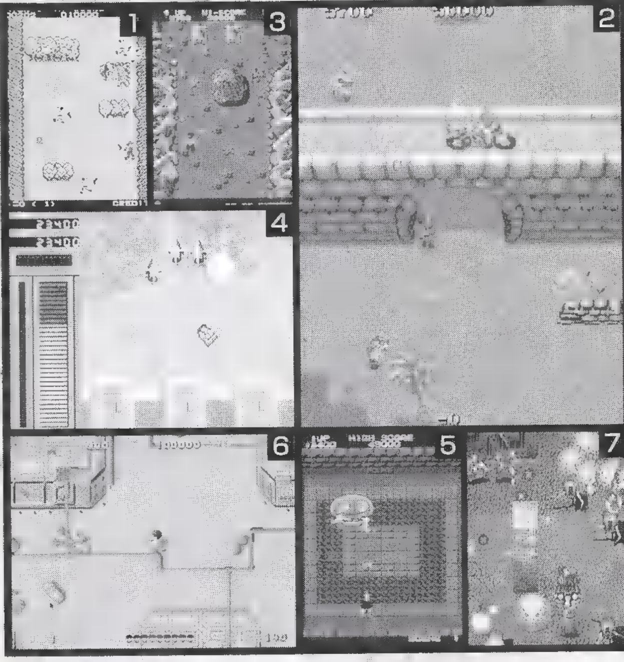
ゲーマーズ・パシュト



●ワイバーンF-0、ジャイラス、ディフェンダー、ライドオンバンゲリングベイ、マグマックス、アーガス、リブルラブル、ドルアーガの塔、ミュータントナイト、ガンスモーク、ブラッディウルフ、そのほか多数（半月に1度コーナーの入れ替えをします）

〒460-0011　愛知県名古屋市中区大須3-31-16近藤ビル3F
TEL　052-261-8460　http：www.ngy1.1st.ne.jp/˜pashto
●アクセス方法
地下鉄、名城線もしくは鶴舞線「上前津駅」9番出口より北へ徒歩1分

ゲー事典 今回のお題である陸戦シューティングっていうのは、一般的にはアクションシューティングと呼ばれているジャンルかな～とも思うんですが、アクションシューティングという中途半端で腰の引けた謎のカテゴライズでは面白い企画が成立しねいという考えなんで、今回は主観がやや入ったカテゴライズでやらしてもらいました。（RED）



1 フロントライン（83年／タイトー）
チャンネルスイッチ＋レバーによる8方向撃ち分けと移動方向の独立制御によって「怒系」のベースとなるゲーム性は、この作品の時点でほぼ出来上がっていたと言っていいだろう。戦車に乗り込むフィーチャーも、以降の作品に影響を与えた。

2 戦場の狼（85年／カプコン）
通常コンパネによるノーマルな8方向撃ち分けタイプには、自キャラの向き（移動方向）に関係なく、常に前方を攻撃できるシステムを持つ作品が多い。戦場の狼の場合、弾数に制限のある手榴弾がそれにあたり、塹壕の敵兵に対しても必要。

3 怒 IKARI（85年／SNK）
ループレバーによる作品はこれが2作目だったが、完成度は非常に高かった。ゆえに今となっては、ある意味この作品でこのジャンルは完結していたのではないかとさえ思える。直系の続編「怒号層圏」は、よりアクションゲーム的に。

4 ヘビーメタル（85年／セガ）
「レグルス」「Mr.バイキング」などと同様の超低速強制スクロールは、先に何が待ち受けていようとジワジワと押し出される独特のプレイ感覚を生む。ステージ毎の特徴的なギミックが凝っており、ゲーム性は非常に高い。隠れた名作だ。

5 奇々怪界（86年／タイトー）
純和風の世界観で、巫女の小夜ちゃんを操作し、妖怪を倒しながら七福神を助け出していく。基本的な操作は「狼系」だが、近接攻撃として「お払い」ができたりタイムストップ等のボム的兵器が使えたりと、マニアックな付加要素が増えている。

これだけは知っておきたい オススメ陸戦シューティング7選

左で写真が紹介できなかったものの中でも、是非ここで取り上げておきたい作品がある。バルトリック（86年ジャレコ／NMK）は、グラフィック、サウンド、ゲーム性とどれを取っても◎。難度も高いが、現在のゲームと比べても遜色なく遊べる名作だ。ループレバーものではややマイナーながら、CAL.50（89年タイトー／セタ）を押したい。難度もキテるが、敵歩兵の射殺体が累々と折り重なっていく無気味な世界観は必見！戦争の悲惨さを堪能できる。

6 エイリアンシンドローム（87年／セガ）
広大な宇宙船内を走り回り、味方を救い出すという内容は、任意8方向スクロールというシステムにベストマッチ。味方を回収するルートに戦略性が必要とされ、高次周のタイムの少なさはやはり「熱い走り・特攻感」を生む要因となっていた。

7 フィグゼイト（92年／東亜プラン）
陸戦シューティング自体が少なくなり始めた90年代初期に発売された作品。後発だけに完成度が高く、一部マニアの評価は非常に高い。任意スクロールだが、永パ防止キャラの存在により「走り」を強要される場面が多く、それが面白い。

移動方向と射撃方向の独立制御が可能な操作系を持つゲームのうち、筆者が思い付く限りで最も古いのは任天堂から発売された「シェリフ」で、なんと今から21年前1979年の作品である。

おそらくこれが、チャンネルスイッチが使われた初めての作品だったのではないだろうか。

チャンネルスイッチというのは、文字どおり昔のテレビのチャンネルのようなスイッチ（ボタン）で、カチカチと回して発射方向を指定しつつ、撃ちたい方向で押すことによって弾を発射できる、というもの。「戦場の狼」タイプのノーマルな操作系ではできない「逃げながら自由に敵を狙い撃ち」というキャラの動きを、79年当時にして実現した操作系だった。

この操作系を使った作品はその後タイトーが何作か出している。有名なのは「ワイルドウエスタン」（82年）や「フロントライン」（83年）といった作品で、いずれもチャンネルスイッチの特性をうまく活かしたゲーム性に仕上がっていた。

チャンネルスイッチという操作系を持つ作品は数作しか登場しなかったが、これに代わるものとして登場し一世を風靡したものがあった。ループレバーの登場である。

絶滅ジャンルの系譜 ～ループレバーの時代～

チャンネルスイッチが「回せるボタン」だったのに対し、ループレバーは「回せるレバー」。レバー自体をクリクリと回せるようになっていて、自キャラの向きを回転させせつつ移動することが可能という特殊なレバーだ。

ループレバーを始めて使ったゲームは、SNKの「T.A.N.K.」（85年）で、さらに翌年の「怒」以降約4年ほどの間は、SNK以外のメーカーも含めて、多くのループレバーゲームが登場。「怒号層圏」（89年セタ）のように、アクションゲームよりになっていったものや、「バトルフィールド」（87年ADK）や「CAL.50」（89年セタ）のように、ハイテンポでよりシューティング色が強いタイプなど、さまざまな作品が発売されていった。

80年代後半は多くの作品が発売され、定着するかに思えたループレバーだったが、89年あたりを境にプッツリと新作が途絶えてしまう。短期間に同じような作品が多く出過ぎて飽きられたことや、オペレーター間に特殊コンパネを嫌う風潮が出てきたことなどが原因だったのだろうか（コストが高く故障も少なくなかった）。

ループレバーゲームが盛り上がりを見せた80年代後半であったが、ノーマルな操作系のタイプも多くのタイトルが発売され、細分化が進んでいった。システム的に目立つ変化としては、「エイリアンシンドローム」（87年セガ）に代表される広大なマップ＋全方向スクロールの作品が多くなってきたことが挙げられる。

近年は非常に少なくなり、絶滅寸前の感すらある陸戦シューティングだが、この夏カプコンから発売予定の「ガンスパイク」は、このジャンルのようだ。2000年にNAOMI基板で蘇える陸戦シューティング最新作に期待!!

オールドゲーム設置店舗募集

「オールドゲームミュージアム」ではオールドゲームコーナーを設置している店舗を応援します。掲載希望の店舗さまは店舗名・連絡先（TEL、FAX、E-Mail）・店長名・担当者名・現在設置しているオールドゲームの数およびゲームタイトルを官製ハガキに明記して下記の宛先にお送り下さい。

オールドゲーム タレコミ募集

俺の知っているあそこにはこんなゲームがあるんだぜ…といった具合に、店舗にあるオールドゲームのタイトルとその店舗を教えて下さい。マニアゲー大歓迎!! 官製ハガキにゲームタイトルとアクセス方法（右の店舗紹介に書いてあるような感じで）、そして店舗周辺のMAPを描いて送って下さい。

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル
（株）エンターブレイン アルカディア編集部
オールドゲームミュージアム 係 まで

【ゲームセンターリンリン】
〒360-0846 埼玉県熊谷市拾六間725-1
TEL／048-533-3054
アクセス方法／JR[illegible]崎線「籠原」駅より徒歩10分（駐車場20台あり）
●主なレゲータイトル
R-TYPE、ブラッドブラザーズ、ワンダーボーイモンスターランド、大魔界村、ファイナルファイト、スペランカー、アルゴスの戦士

【トライアミューズメントタワー】
〒101-0021 東京都千代田区外神田4-3-10
TEL／03-5295-2345
アクセス方法／JR秋葉原駅より徒歩5分
●主なオールドゲーム
リクエストによる

【ゲームスタジオキューブ】
〒166-0003 東京都杉並区高円寺南4-26-12 B1F
TEL／03-3315-4448
アクセス方法／JR中央[illegible]武線「高円寺」駅より徒歩30分
●主なレゲータイトル
R-TYPE、アルゴスの戦士、イメージファイト、空手道、奇々怪界、クォース、ゲイングランド、最後の忍道、グラディウスII、スプラッターハウス、ソロモンの鍵、戦いの挽歌、ドラゴンバスター他多数

ゲー事典 ストラテジーX（81年コナミ）も、おそらく今回のネタに引っ掛かる作品のはずなんだけど、筆者はほとんど見たことがないので扱えませんでした。あと、チャンネルスイッチのゲームって、全部で何作品？ とかループレバーで最後の作品は？ といった疑問も発生。どなたか、アンケートハガキになぐり書きでいいから教えてください。

自宅で家庭で
業務用ゲーム基板を
動かそう！

ゲーマー究極形態

ARCADER NEO

アーケーダー・ネオ

第4回

TEXT:袴田 直樹
http://home2.highway.ne.jp/hakamata/

『業務用ゲーム基板の買い方』

※本文中に登場する「(①)」がついた単語は、用語解説付きであることを表しています。

今回は基板の入手方法について解説してみたいと思います。今では「基板屋」と呼ばれるショップで容易に入手できるようになり、基板のゲームセンターからの搬出後のルートとして確立された感がありますが、私が基板を始めた10数年ほど前は、まだ中古基板に今ほどの需要はなく、廃棄されることも珍しくなかったようです。もっともメーカーなど経理上の理由で、廃棄せざるをえない場合もあるのですけどね。

基板販売のルーツ

さて、業務用ゲーム基板(以下基板)を買おうと思ったら、どこで買えばいいでしょうか。今でこそ基板販売の専門店「基板屋」の門を叩けば、希少な基板でもない限り入手することができますし、家庭で業務用ゲーム基板を楽しむための道具も手に入れることができます。しかし、その基板屋だって最初からあったわけではありません。

ことの起こりは『インベーダー』ブームです。1978年の終わりから始まったこのブームによって、日本は文字どおりインベーダーに侵略されました。本物からニセモノまで、ものすごい量のインベーダー筐体・基板が日本中にあふれたのです。そしてブームの終わりには、それらは大量の産業廃棄物として捨てられることになりました(①)。

さてそんな中、秋葉原の路上ジャンク屋で中古のインベーダー基板が売られたのが、中古基板販売のルーツではないかと思います(②)。これが人気となり、マニアの間で話題(③)となりました。それから程なくして、基板販売専門業者がリース上がりなどの基板を売りはじめたのです。

基板屋を利用しよう

何度も述べていますが、現在基板を入手しようと思ったら、基板販売の専門店である基板屋を利用するのがもっとも近道です。お店探しには、本記事の基板屋リストや、電波新聞社から刊行されている「マイコンBASICマガジン」、そして本誌に掲載されている基板屋の広告が参考になるでしょう。その昔はジャンク屋でも基板を扱っていたという話をしましたが、今は基板を扱うジャンク屋は皆無です。かといって一般のゲームショップではまず扱っていません。基板は基板屋から買うほか選択肢はないのです。

「ヤフーオークション(④)」を利用する手はありますが、取引上のトラブルは当事者間で解決しなくてはなりませんから、基板屋を利用するよりリスキーであるといえます。まずは、基板屋を利用するべきでしょう。

なお、基板屋へのアクセスは電話で行なうのが普通です。基板屋の絶対数が少なく、あなたの家の近くにある確率は低いのです(あればラッキー)。

まずは価格表を手に入れよう

基板は、よっぽどの新作でない限り基本的に中古品になりますし、あくまでも、ゲームセンターなどからの放出品がまわってきているというだけなので、基板屋に在庫している商品というのは、一期一会のものであると理解しておきましょう。つまり、品切れは日常茶飯事なのです。ですから、在庫状況を察知、把握することが、基板購入への第一歩になります。

基板屋では大抵、在庫状況と価格をまとめた価格表というものを用意していますから、これを入手しましょう。一番簡単なのは基板屋に電話をして送り先を告げ、価格表を送ってもらうことです。また、自宅にFAXがあれば、送ってもらってもいいかもしれません。FAXサービスに対応したお店であれば、そこから最新の価格表を引き出せるようにしているでしょう。

お店でホームページを運営していれば、ホームページをチェックしてみましょう。最近ではホームページ上に価格表を掲載して、毎日更新しているお店もあります。

何らかの形で価格と在庫をチェックしたら、目当ての基板を探しましょう。

価格表に目を通すと、門外漢には意味不明な略語が目に入るはずです。それについて別表で解説しておきます。

なお、基板の価格はナマモノです。様々な要素によって価格が決定され、日々変動していくものなのです。例を挙げると、コンシューマ機への移植が決定→基板価格下落、出てみたらダメダメなデキだった→基板価格上昇。……などなど、変動の要因は多岐に渡ります。上手な買物をしたいのなら、価格表のチェックは最重要項目です。

なお、雑誌に掲載されている価格表は価格の比較や相場を知るにはうってつけで、そのときに出回っている基板のカタログとなって便利ですが、思いたったら最新の価格表を取り寄せるに限ります。

通信販売を利用しよう

基板屋の店舗数が少ない以上、通信販売を利用することがもっとも現実的な基板の購入方法になります。逆に言えば、ほぼすべての基板屋は、通信販売に対応しています。

● 価格表用語解説 ●

(PCB)	最近のゲーム基板は、ハードウェア(マザーボード)とソフトウェアの部分で分割できるようになっています。ソフトウェアだけバラ売りすることがあるので、セット販売のものには(PCB)と註釈して、明示的にすることがあります。例えば「ダライアス外伝(PCB)」とあれば、マザーボードとROMのセット販売を意味するわけです。普通は特段註釈がなければセット販売であるととらえていいと思います。少々人気が落ちてROMなみの値段がついているものに「でもマザーボードもついているよ」というニュアンスで補足されます。
(SUB) / (ROM)	システム基板のソフトウェアのみの販売であることを意味します。これ以外に、そのソフトに対応したマザーボードが必要になります。
(P付)	パネル付きの略です。特殊操作系のゲームには、そのゲームに対応したコントロールパネルが付いてくることが多いです。逆に、ないと困るゲームもあるので、特殊操作系のゲームは注意。注意したいのは、そのパネルが家庭で使えるように加工されているかどうかです。
(H付)	ハーネス付きの略です。ＪＡＭＭＡ規格以前のゲームには、基本的にそのゲーム専用のハーネスが必要です。
(C)/ROMコピー	コピー基板のことです。大体においてオリジナルより安く値つけされています。ROMコピーは、ROMのみコピー。基板は純正です。

ゲー事典 基板屋さんの想い出……今はWeb上で細々と基板販売を行なっているロータスプレス。6～7年ほど前は(いや違うかも)東京・代官山にほど近い鎗ヶ崎の三叉路にお店を構えていた。当時はサロン風の店構えになっており、足を踏み入れるともれなくコーヒーが。そして、こころゆくまで試しプレイができたという基板屋らしからぬサービスを誇っていた。(編集)

購入までのフローチャートは別表を参照してください。

通販で気をつけなければならないのは、発送代金と送金手数料です。通信販売には当然ながら送料がかかります。送料サービスをやっている店はかなり良心的か、その分を価格に乗っけているとも考えられます。

送金方法には銀行振込・郵便書留・郵便小為替などがありますが、普通、通販で用いられるのは振込と書留でしょう。どちらも送金には手数料がかかります。郵便小為替は普通郵便で送れるのですが、あまり金額の張るものには使わないほうがブナンでしょう。もう一つ代引き(料金受取り時払い)というサービスもあります。送金の手間がかからないので便利そうですが、実は代引き手数料というものが発生します(クロネコヤマトなど)。これらの手数料は商品の金額により変わってきますが、かかっても千円くらいなものです。送金に行く手間を省けるということと、オーダー後即発送できるので、最近は代引きのシステムが主流になりつつあります。

されど千円。千円の基板に千円の代引き手数料がかかって平静が保てるならいいのですが、メリットデメリットをよく考えたうえで決済方法を選ぶようにしてくださいね。

お店に行ってみよう！

やはり一度は基板屋に赴いてみたいものです。リストや広告だけでは分からない、お店の特徴が見えてきます。

最近は基板だけでなく、周辺機器やゲームグッズなども置かれています。特に通販では買いそびれがちな細かいパーツや、リストには載らないようなジャンク基板をチェックできるというメリットがあります。そういったパーツほど実際手にとって確認したいものですしね。なにしろ自分の買うものを直接確認できるのが大きいです。

訪れてみたら意外と商品の程度が良かった、雑誌の価格表の値段よりビックリするほど安くなってた、なんてことはザラですので、機会があったらぜひ訪れてみてください。

ここで気をつけなければならないのは、店は販売店であってゲーセンではない、という点。たまに勘違いしている人もいらっしゃるようで……。

トラブルシューティング

通販を利用していると、届いた基板が思っていたより状態が悪かった、付属品がなかった、つなぎ方がわからない(変わった基板の場合など)、動かない、バージョンが違った、ハーネスが固くて入らない(新品は固いのが普通)、指定した日に届かない、基板が大きい、3面がクリアできない……などというトラブルも発生しがちです。そんな場合は販売店に問い合わせです。でも、喧嘩ごしはいけません。電話で丁寧に事情説明をすれば、交換に応じてくれたり、問題解決への糸口を見つけてくれるはずです。

また、付属品に不備(インストなどがコピー)があれば、クレームをつけたくなる気持ちもわかりますが、基板販売業経験者として「中古品なので、付属品などない物はないとあきらめて、潔くゲームを堪能しようじゃあーりませんか！」といわせていただきたいですね。

逆に、お店に出向いても、店の場所がわからない、店員の対応がよくない、閉店時間が早い、駅から遠い、基板を入れてくれる袋のデザインがダサい……などというトラブルに遭遇しがちです。しかし、遠方からわざわざ出向いてくれると、お店としても結構うれしいもんです。電話一本入れてくれれば、なんらかの対処はしてもらえると思います。また、臆せず話しかけてみましょう。いずれも、基板屋も人間なんだということをふまえてコミュニケーションをとっていれば、どんなトラブルも恐くないってことですね。

ではまた。

●基板購入までのフローチャート代表例●

郵送、FAX、ホームページなどで価格表を入手&チェック
▼
目当ての基板を決定
▼
E−mail、電話、FAXなどで在庫確認、納期確認
▼
送料の確認、決済方法の選択

銀行振込の場合	商品代引の場合
▼ 銀行で代金振込	▼ 発送&配送日の確認
▼ 基板屋さんで振込確認	▼ 配送日(配送指定場所で待機)
▼ 発送&到着	▼ 商品の受け取り時に代金の支払い

●基板屋リスト●

店舗名	郵便番号	住所	建物名	電話番号	FAX番号	営業時間	URL・e-mail	備考
イエローバッグ	600-8490	京都府京都市下京区四条大宮東入ル南側	四条ファーストビル1F	075-803-0500	075-821-3814	11:00~21:00 (日曜11:00~20:00年中無休)	http://www.yellowbag.co.jp/（準備中）	
株式会社 キョーワ インターナショナル	141-0032	東京都品川区大崎5-4-8		03-3490-5201	03-5496-1047	13:00~19:00 (日曜・祝日定休)	http://www.kyowa-inter.co.jp/	問い合わせは電話・FAXにて 大崎郵便局私書箱11号
有限会社 サン・カンパニー	215-0013	神奈川県川崎市麻生区王禅寺7468-1		044-954-9459	044-966-8287	10:00~19:00 (日曜・祝日定休)	http://www1.odn.ne.jp/sunco/ sun@pop21.odn.ne.jp	
総合GAMESHOP三国志	174-0053	東京都板橋区清水町79-2	パールハイツ201号	03-5248-3140	03-5248-3225	11:00~21:00 (毎週日曜定休)	http://www.st.rim.or.jp/~echoll/ mailbox@echoll.co.jp	通販専門店
G-FRONT	101-0021	東京都千代田区外神田4-13-7	アヅマビル2F	03-3255-0013	03-3255-3818	10:00~20:00 (年中無休)	http://www.alles.or.jp/~gfront/ gfront@alles.or.jp	
ソフトショップ★マリオ	390-0812	長野県松本市あがた1-2-16		0263-36-5536	0263-36-5735	11:00~20:00 (毎週木曜定休)	http://www2.ocn.ne.jp/~mario/ ssmario@cocoa.ocn.ne.jp	
株式会社 タイムマシン	185-0021	東京都国分寺市南町2-11-14	トミービル2F	042-328-7233	042-328-7234	11:00~19:00	http://www1.neweb.ne.jp/wb/time/ time@mail4.alpha-net.ne.jp	
株式会社 玉屋	168-0063	東京都杉並区和泉2-1-26		03-3323-9911	03-3323-5533	09:30~18:30 (日曜・祝日定休)	http://www.apexnet.co.jp/tamaya/ tamaya@apexnet.co.jp	
テクナート	556-0005	大阪府大阪市浪速区日本橋5-1-1		06-6643-7641	06-6643-7645	12:00~19:00 (日曜定休・祭日不定休)	http://www.technart.co.jp/ technart@game.club.or.jp	
有限会社 哲信クリエイト	545-0003	大阪府大阪市阿倍野区美章園2-21-11	朝日プラザ1F	06-6719-9699	06-6719-9919	10:00~21:00 (日曜・祝日定休)	http://www.ngy.3web.ne.jp/~tessin/ tessin@osk4.3web.ne.jp	
株式会社 トライ	101-0021	東京都千代田区外神田3-10-5	イサミヤ第3ビル2階	03-5295-0667	03-5295-1958	10:00~20:00 (日曜・祝日は18:30まで)	http://www.try-inc.co.jp/ info@try-inc.co.jp	
PCB共和国 (有限会社クリーンハート)	145-0071	東京都大田区田園調布1-42-15	パレス田園調布1F	03-3721-1933	03-3722-3633	12:00~20:00 (毎週火曜定休)	http://www1.webnik.ne.jp/~pcbland/	問い合わせは電話にて 一日数回更新
有限会社 ファントム	101-0021	東京都千代田区外神田3-1-2	明治ビル3F	03-3257-1126	03-3257-1135	11:00~19:00	http://members.tripod.co.jp/funtom/ funtom@mutt.freemail.ne.jp	
有限会社 藤 商事	241-0005	神奈川県横浜市旭区白根4-1-15		045-952-0497	045-952-2300		http://plaza13.mbn.or.jp/~fujico/	問い合わせは電話にて
マックジャパン	101-0021	東京都千代田区外神田4-7-2	小林ビル4F	03-3255-0737	03-3255-0738	11:00~19:00 [illegible]	http://www.mak-jp.com/ makplus@mak-jp.com	FAXサービスあり
有限会社 ミルキーウェイ	460-0011	愛知県名古屋市中区大須3-5-13	ハセビル2F	052-262-3295	052-262-2373	10:00~20:00 (毎週水曜定休)	http://www.milky-way.co.jp/ ホームページ上フォームより	FAXサービスあり

●ARCADER用語解説●

①【インベーダーの処分】……インベーダー基板はメイン・ビデオ・ROM基板の3枚構成で鉄のケージに収まっておりちょっとした容積があるせいか、要らなくなったインベーダー基板が花壇の枠に使われていた(ブロック代わり!)という話を聞いたことがあります。中には基板を改造して違うゲームを作ったり、筐体はレバーやブラウン管を改造して使い続けられるものもあったようですが、インベーダー改造基板の現在のレア度からして、そう多くは普及しなかったものと推測されます。

②【ジャンク屋での基板販売】……さすがにそのままではなんだか分からないので、配線図と簡単な手書きの解説書が添付されていたと聞きます。つまりこれを動かすためには、コントロールボックスにあたるものを自作する必要があったのです。白黒の基板は家庭用TVのビデオ入力につなげば映るので、あとは電源とスイッチさえあれば何とかなるでしょ！　といったノリだったようです。

③【当時のマニア】……これ以外の入手法として「ゲーセンのおっさんに使い終わった基板をタダでもらう」、「廃棄されている筐体を漁って中の基板を回収」という微笑ましいゲット法が当時のマニアによって行なわれていたようです。菓子折り持参で基板屋の仕入先のような営業所や個人経営のゲーセンなどを訪れて、極めて安価で買い付けていた強者の存在も確認されています。というか、それをやってたのは私の10年来の友人(一般の会社員)なんですが……。

④【ヤフーオークション】……話題のオークション。<http://auctions.yahoo.co.jp/>ゲーム基板は「オークション＞おもちゃ、ゲーム＞テレビゲーム＞その他」に分類されているものがほとんど。検索は「ゲーム基板、ゲーム基盤、アーケード、業務用」などというキーワードで。

ゲー事典 **試練**……駅から遠い。場所が超わかりにくい。ていうかたどり着けなかった。休み。5時で閉店してた。転居しててそこから20分。入るのがためらわれる外観。入り口がわからない。ていうか山積みの筐体&得体の知れないアイテムにより物理的に入れない。マンションの一室。入ると薄暗い。店長が坊主。……すべて立派なアーケーダーとなるための試練だ！(編集)

20世紀ビデオゲームの表現

HARDWARE MUSEUM

～想い出のゲーム基板たち～

ゲームごとにゲーム基板を作り下ろしすることが多かったアーケードゲーム。ゆえに、そのハードウェアの種類は膨大な量にのぼります。このコーナーでは、家庭用ゲームにはない味わいを醸すゲーム基板を、博物学的に取り上げます。

Text:袴田直樹
<hakamata@pc.highway.ne.jp>

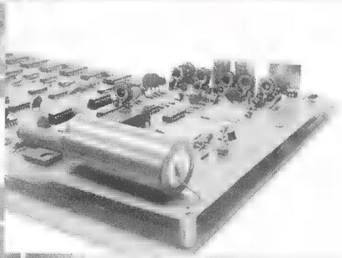
1977年/昭和52年

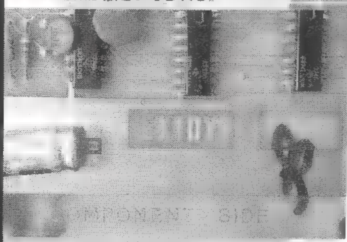
タイトー
アクロバット/ACROBAT

開発元：エキシディ　　ジャンル：ブロック崩し
発売元：タイトー・ユニバーサル　操作系：アナログボリュームパドル

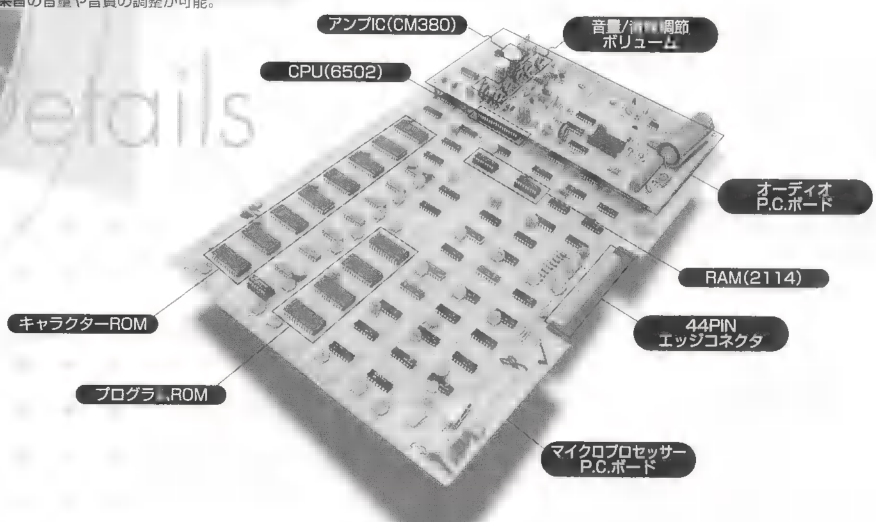
システムボード：	単体基板
CPU：	6502
サウンド構成：	BEEP＋音声発振回路＋ノイズジェネレータ
表示色数：	モノクロ
スペック：	専用ハーネス・2枚基板・+5V+12使用


マイクロプロセッサーP.C.ボード。極めて低容量のマスクROMが敷きつめられる。


オーディオP.C.ボード。可変抵抗が立ち並ぶ。これで各効果音の音量や音質の調整が可能。


プリントパターンに刻まれた、エキシディの証。

めのう色の基板から弔いの響きが聞こえる



用語解説

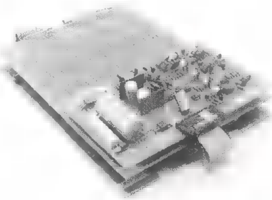
カッティングシート：まだビデオゲームがモノクロ画面だった頃、ブラウン管の管面に色のついたカッティングシートを貼り付けて、疑似カラー画面を実現していたゲームがあった。背景が黒く抜けていることが普通だった当時だからできた芸当といえよう。

6502：モステクノロジーの開発による8bit CPU。モトローラの6800、インテルの8080などと同時期に登場。簡素な構造と高速性が評価され、70年代後半から80年代いっぱい、十数年の長きに渡り使われた名CPUである。かのAppleⅡに使われ、ファミリーコンピュータ、PC-Engineなど、多くのゲームマシンにも改良型が使われた。

エキシディ(Exidy)：アメリカのビデオゲームメーカー。『サーカス』のほか、自転車で人間を轢き殺していくゲームとして話題になった『デスレース』(1976)などをリリース。

HARDWARE CHECK

米エキシディ社製の基板はサイズが大きく、国内版はテーブル筐体に収めるために、タイトーとユニバーサル(現アルゼ)がP.C.ボードを再設計。両者はメインCPUの6502をはじめ、機能的には同一と思われます。この時代にしては-5Vを使わないという設計が珍しいです。当時の一部のRAMとEP-ROM、そのほか音源に使われていたのですが、設計上避ければ使わなくても済むものです。設計者はそう考えたに違いありません。


タイトー版の基板。メインボードを二分割、フラットケーブルで結ぶ。

残酷なテー

エキシディが『サーカス』と名付け、タイトーが『アクロバット』と邦題をつけ、俗に『風船割り』と呼ばれた懐かしのゲームです。

ゲーム内容はブロック崩しですね。白黒基板なのに黄風船は20点、緑風船は50点、青風船は100点とマニュアルに書いてあります。つまりカッティングシート貼りが前提となっているわけです。ブロック崩しで培われた伝統が、活かされているんですね。

人形のように飛び跳ねるピエロをシーソーで受け止め風船を割っていくわけですが、そのスピードは徐々に早まり「あぶない～ここで落としたらピエロさんが死んじゃうダス～」な速度に。受け損なうと葬送行進曲のテーマと共に、あえなくピエロさんは地面と一体化するのです。

持ち"JUMP"がなくなり次第、なんのリアクションもなく無音のデモ画面に切り替わります。まるで祭(サーカス)の終わりの空しさです。この空虚な余韻が、いわゆるオールド・ゲームの味なのです。ワッカルカナ～?


例によって70年代な画面。YMOのファーストアルバムに音が登場する有名どころなので、覚えている人も少なくないはず。

ゲー事典 カラーでお見せできないのが残念ですが、今回の基板は見た目にいかにも古そう。その古さ感の源となっているのが、基板の色。わかりますか、めのう色。現在ではほとんど見られない色の基板です。古い基板だとこのほか、茶色の基板なんてのもあります。ダッサいですよね。ユニバーサル基板かっての。でもね、これがいいんですよね。(編集)

無作為に集計！ 無謀に発表！

無差別範疇十傑衆

第4回テーマ 強ザコ十傑

シューティングやアクションゲームではプレイ時間の大半を占めるのがザコ戦。ま、ボス戦以外は基本的にザコ戦にならあね。星の数ほどいるザコの中から、クソ強連中を独断で発表。

— C・LAN presents —

罵詈雑言！ アルカディア編集部が選ぶ

強ザコ TOP10

1位	ザコ全般	アレックスキッド（セガ）
2位	緑ザコ	達人王（東亜プラン）
3位	15門砲台	ストライカーズ1945Ⅱ（彩京）
4位	ブラグザカート	ゼビウス（ナムコ）
5位	ノール	D&D®タワーオブドゥーム（カプコン）
6位	結晶	グラディウスⅡ（コナミ）
7位	戦車	雷電Ⅱ（セイブ開発）
8位	侍	最後の忍道（アイレム）
9位	エルガド	ファイナルファイト（カプコン）
10位	金ヘリ	究極タイガー（タイトー）

影の主役・ザコキャラにスポッティング

今回は「強ザコ十傑」という、これまでに比べると比較的マトモなテーマを提唱してみたい。これまではなんかマイナス要素ばかりをあげつらう感じになってしまったが、もともとそんな気はなかったよ、ホントに。基本コンセプトは凄まじき事物を伝えるという目的に添った、ち～とばかしアナログな〝何でもベストテン〟てトコロだね。

で、ザコ。ここでいうザコすなわち雑魚は小魚ではないことは当然わかろうて。端的にいえばステージの道中を彩る下っ端系敵キャラ全般というくくりかな。ザコの定義としては……

●倒せる（破壊できる）コト。

なお永パ防止キャラは倒せても除外（例：ダライアスシリーズのヤズカ）

●あんまデカくないこと（せいぜい自キャラよりひとまわり大きい程度）

こんなもんか、実は。しかも2つ目の条件はかなり感覚的だし。ま、いいでしょう。

ところで強いザコというのはプレイヤーにしてみれば非常に厄介な敵になるわけで、それイコール〝ムカツクザコ十傑衆〟と言いかえることもできる。上位になるほどムカツキ指数も高くなるようにしたつもりだ。

でも、ザコ敵ってタイマンならどうってことない場合がほとんどなんだよね。数の暴力やコンビネーションなればこそ強ぇのが、こ憎たらしさ倍増計画成功の証であろう。

やはりシューティング強し 10位～4位

今回はシューティング特集を巻頭でやっているせいか、ここでもシューティングが猛威を振るっている（振るわせた）。シューティングのみに統一してもよかったかなぁ、と少し思う。少しね。

10位の金ヘリは5面以降に登場する、自機の正面から逃げるように動くヘリ。復活時は超やな感じだが、ワイド（青）だと楽チンなのでこの順位。ガンフロンティアにも同じ動きをするザコがいるね。

9位はファイナルのナイフ使いエルガド。やる気のないボディブローが勝因だ。

8位はサックリと斬りにくる忍道の侍。遠間からいきなり得物を抜くので要注意。

7位はザコ戦車代表という感じだ。雷電Ⅱ（&ⅡDX）の戦車は画面右下とかから平気で出てきて高速弾を撃ちやがるのでタコミスしやすい。アルゴリズム的には6面の空中ザコもかなりイヤらしい。

6位はたびたび登場グラシリーズ。結晶面以外にグラⅢ&Ⅳの泡面でも可。難しさよりも心理的圧迫感が秀逸。

5位はドゥームの犬畜生ノール。アックスと弓、ともにかなりのムカツキ度だ。ミスタラに比べると遥かに動きが早く、攻撃モーションをキャンセルしてガードする。空中膝蹴りガードは見物だ。

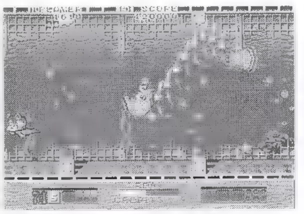
4位は多方向弾の始祖、ワープ5ウェイ弾ブラグザカート。ソルバルウ（自機）のあの遅さでこれはキツイって。

強いザコの栄冠は！ 3位～1位

ではベスト3を見ていこう。3位の15門砲台は、ストライカーズ1945Ⅱのランダム面街ステージ後半、3つワンセットになった砲台が左右に計5つ並んだ場所。彩京を代表する形で堂々の第3位。2周目は当然、1周目でも3～4面に来ると余裕で死ねる。無理せずボム使っとけ～。

2位は達人王の最終面にずーっと出続けるクソムカツク（失礼）緑色のザコ。ギャラス然としたトリッキーで素早い動き、数の多さ、そしてザコのクセに固いという三拍子揃った強敵で、6面復活の大きな壁となる。5面にこの敵のプロトタイプ（動きが遅いバージョン）が出るが、こっちで充分強いから。勘弁してくれ～ってカンジ。

そして栄光の第一位は、セガのジャンプアクション、アレックスキッドのザコ全般！ このゲームの敵はみんな単体で鬼強く（かわして進んでいくゲームだから強さの意味がちと違うが）、組み合わせる必要を感じないほどだ。ぜひ皆も見てくれ。ちゅーかムズゲー十傑衆かコレ？



海月のゲラク、車のボロQなど、ネーミングは単純なものが多い。

スラング工房 ～ありがち空目ミニッツ～

日本にはローマ字という便利な言葉があり、これを少年期に叩き込まれますね。おかげで英単語もなんとなく読めるし（正しい発音かどうかは別として）、英語圏内で名前を書けるし、今私もローマ字変換でテキスト入力をしてたりするわけです。英語の和風アレンジ版、ローマ字は、今やしっかり定着しています。

そのおかげで意図的なものも含め、ガイル（GUILE）をグイレ、オーガ（OGRE）をオグレ、ズィーガー（SIEGER）をシーゲルと呼んだり……そんな人もいたりするわけです。ズィーガー→シゲルはちと局地的ですが。

で、今回はローマ字の穴をついた単語についてです。VAを〝ヴァ〟と読むのもそうですが、これはわりと読めちゃいますね。本格的に困るのがXスタートの単語です。

例えばXEVIOUS（ゼビウス）とXIAOYU（シャオユウ）を比べてみると、前者はXEを〝ゼ〟と読むのに対し、後者はXIAで〝シャ〟です（ジャンファも同じ）。

アタリの迷宮型3Dアクション〝XYBOTS〟はサイボット、テクノスジャパンのアクション〝XAINDSLEENA〟はザインドスリーナが有名。収拾がつかなそうな気がしてきたので、該当する発音がないということであっさり終わりつつ……。

〈つづく〉

ゲー事典 ザコ敵の強さってのは、ゲームシステムに依存するところも大きい。一発死がメインのシューティングが多くなるのも必然であろう。同じ攻撃をしてくる敵であったとしても、ライフ制のゲームと比べると印象はダイブ変わるはずだ。ちなみにアレックスキッドはもちろん一発死。その場復活ではあるが、無敵時間は極小なのでゴリ押し不可。

生粋の生涯ゲーマーが語る、ゲーム世代のカタストロフィ

Joystick Troopers 4

ジョイスティック トゥルーパーズ

■プロフィール■
[illegible]

「RGB画面でゲームが遊べない今のテレビ周りのシステムは間違っている。ブチ壊せ!!」

The Matrix Has You.

なぜ、気付かない。

遊びたいゲームがいまだにないので、まだプレステ2は手に入れていない。でも、レザード・ヴァレスの塔でトラブらないまま快適に動く「ヴァルキリープロファイル」とか見ると、ちょっと羨ましく思ってしまうけど。

[illegible]なみに遊んだテレビはソニー製で、[illegible]にプレステ2とつなげられる端子がついていた。僕のようにプロフィールプロとゲーム機をRGB21ピンで接続して遊んでいるプレイヤーはごく少数らしい。「ビデオ端子で遊んでんだよ」と面倒臭がる家主の手を引っ張ってケーブルを購入してきて、再び立ち上げて驚き「これ、めちゃくちゃ綺麗じゃん」…わたしが今まで見てきたゲーム画面は何だったの？」と言わんばかりに驚く姿を見て得意気になる。僕は単純な人間なのだ。

専門的な知識は無いほうだから詳しく説明はできないが、ビデオ端子やS端子でテレビとゲーム機をつないだ時、[illegible]い話がゲーム機から出た信号は加工された状態でブラウン管に映るようになる。RGB端子や[illegible]の出力であれば、よりグラフィックの出力信号がナマに近いと思ってもらっていいだろう。

僕は画面を構成しているドットがクッキリ見えることに幸福を感じるタイプだけど、最近の取り込み[illegible]色風のグラフィックはビデオ端子やS端子で一番映えるように描かれている。これは進化や退化といった問題ではなく、いわばゲームグラフィックの描き方が昔とは全く違うベクトルになっていると考えていいだろう。

本物に近付けるために[illegible]ている画面にマトリックスを感じることは言いすぎだろうか。

ゲーマーといっても、[illegible]者である僕の視覚はビデオ出力やS端子出力と表示されるゲーム[illegible]を拒絶し、[illegible]されているのは生の信号ではなく、偽りの表示で映えるように加工された信号。歯医者で麻酔をかけられて無意識のうちに口内の[illegible]を噛み切った時の感覚のような。液晶？　ミソ汁で顔を洗って[illegible]してきな!!　……もちろん、ブラウン管や液晶モニタの精度アップに心血を注いでいる技術者の皆さんには最大限のリスペクトを払っているつもりだが。

広大なフィールドや物体を、ハードの性能向上で描いたために見えるポリゴンやテクスチャーの欠けや、単色のままならざるフィールドの向こう側。

そんなスキ間から見える世界は、僕にマトリックスを気付かせるのに十分すぎるほどの説得力を持っていた。

「この肉も……実在しないんだよな。頭の中にほおり込む……マトリックスが脳に信号を送り……うまい、と錯覚させる。プラグを外されて[illegible]年、無知は幸福だよ」無知は幸福……悟っ[illegible]

「マトリックス」でもサイファーという男のダブルクロスがストーリーに大きな影響を与えている。

「ファ……、自由、なんて良い奴だけの特権な[illegible]、オレ[illegible]より、[illegible]の言[illegible]いいんだよオーケー[illegible]

「[illegible]」でネオ頭にされた[illegible]

ヨルダが裏切った理由は何だったのか？

ビデオゲームは、プログラミングされた"ヤツら"とのタイマン勝負だったことを改めて思い出す。だからビデオゲームを通した対人戦は、しょせんマトリックスの中で他人と戦っているだけなのだ（それはそれで面白く価値ある行為だが）。極真というケンカ空手を作り上げたマス大山は、演舞だけの伝統派空手に対してこう言った。

「キミィ、あんなものは空手じゃなくて空手ダンスだよ!!」

過剰な画面でプレイヤー同士が踊らされる対戦ゲーム。僕は隣や対面の筐体ではなく、真の[illegible]とコンピューターと、その向こう側にいる[illegible]のだ。「今度遅刻したら君クビね」と上司に忠告されたアンクラ会社員トーマス・アンダーソンは「マトリックス」を[illegible]、ネオとして目覚め、[illegible]して圧倒しても復活してくるエージェントのスミスと[illegible]に。

映画「マトリックス」に込められたウォシャウスキー兄弟のメッセージ「この世界は間違っている……ブチ壊せ!!」という[illegible]

「RGB画面でゲームが遊べない今のテレビ周りのシステムは間違っている。ブチ壊せ!!」

[illegible]がオールドタイプだってことは十分に自覚している。だからこそ、こだわりを捨てるわけにはいかない。[illegible]も言いたが、それ以前に眼球がそれを拒絶する。いつも[illegible]顔をしているプラチナ[illegible]かったレナスのソフトフォーカス[illegible]いグラフィックは魅力だが、[illegible]に画面[illegible]けて読めない環境でゲーム[illegible]るつもりはさらさらない。

誰も正解を教えてくれない疑問に、どっちが正しいんだろう？　と[illegible]かけになったことを僕は[illegible]た。たかがゲーム、と鼻で笑う奴に限って、この世界の真実に気付かないままマトリックスの中で生きているんだから[illegible]。最後に[illegible]。

なぜ、気付かない？



編集者談！ 結局、つまらない真実より、楽しいウソのほうが好きなんだってこと。仮にウソとわかっていても、真実を知ろうとしない「情報」というフィルタ越しにしか物事を見られなくなっている人々は多い。知らない人のことまで知ってる気になれてしまうほどの情報の氾濫は、たった1つの真実を、いともたやすくねじ曲げてしまうことお忘れないでほしい。

いろいろなMAMEを知る

アーケードゲームエミュレータの王者MAME（Multiple Arcade Machine Emulator）のバリエーションを紹介しよう。

Text:GrayZone

Rescue Emulator!

一言にMAMEといっても、様々な種類が存在する。MAMEはC言語で移植性を意識して作られソースコードが公開されているため、派生形が続々と生まれている。特にDOS/Windows用のMAMEには、実にいろいろな種類がある。どんなものが存在するか一望してみよう。今回は、使用される頻度が高いDOS/Windows用、MacOS用のものにしぼって紹介してみた。

公式版　バージョンアップの先導を切るオフィシャルリリース

MAME(DOS)

すべてのMAMEの源流。DOS版のMAMEには、intel系と、AMD系CPUに最適化されたバージョンがある。また、DOS版にはWindows版より動作速度が速いという大きなメリットがある。DOS版のMAMEをGUIで操作するフロントエンド(Frontend)、ラッパー(Wrapper)、ランチャー(Launcher)というサポートプログラムが存在し、DOS版のMAMEとの組み合わせで、良好な環境を作ることができる。

http://www.mame.net/

MAME32(WIN)

Windowsに移植されたMAME。使いやすいGUIを持つ。動作速度はDOS版以下。データベース的な機能、ムービーファイルに書き出す付加機能などがある。

http://www.classicgaming.com/mame32/

非公式版　特色あふれるが個人管理のバージョンアップは風まかせ

MAMEは改変も容認されている。公式のMAMEはC言語で作成されているため、パフォーマンスに改善の余地がある。ゆえにエミュレート動作部分に低級言語であるアセンブラ言語を使用(アセンブラコアを搭載)したり、CPUごとに最適化されたコンパイルをして性能向上をはかった派生形、さらにはよりユーティリティ性を高める改変を行なった派生形が生まれている。改変版のDOS版MAMEと、フロントエンド(ラッパー/ランチャー)を組み合わせるのが普通の選択だ。

AMAME(DOS)

AMDMAMEと誤解されがちだが、本当はAlternateMAME。AMD系CPU、Pentium Pro、Pentium Ⅱ/Ⅲ、Celeronに最適化。アセンブラコアを持ち、高速動作する。ノーマルMAMEに比較し140%程度のフレームレートが出ることもある。PMAMEと同じく機能追加はない。

http://onramp.micoks.net/~rodimus/

PMAME(DOS)

PentiuMAME。Pentium GNU C Compilerを使ってコンパイルし、旧Pentium/MMXに最適化。アセンブラコアを持ち、高速動作。機能追加はない。

http://onramp.micoks.net/~rodimus/

Emu+(DOS)

16bitカラー強制固定、CPU速度調整、連射可変連射、サウンド録音(一部対応)、ネオ・ジオでの状態セーブ、デモモード、特殊画面モード（ブラー）、マウスの2本同時使用、画面位置調整、ネットワークスコアランキング、アナログコントローラの感度調整など多くの追加機能あり。PentiumPro系(PⅡ、PⅢ、Celeron)、旧Pentium、AMD系のCPUに最適化されたものがある。

http://arcadeathome.efront.com/emuplus

KBMAME(DOS)

ネオ・ジオに特化。旧Pentiumに最適化されたPKBMAMEと、AMD系CPU、PentiumⅡ、Celeron、i486CPUに最適化されたAKBMAMEがある。ボタン同時押しをワンキーに割り当てられ、キーボードユーザに便利。アセンブラコア、16bitカラー、CPU速度調整。作者失踪のため、プロジェクト停止中。

http://onramp.micoks.net/~rodimus

UNMAME32(WIN)

Unofficial MAME32。MAME DOSとMAME32のソースコードを組み合わせて改変。MAME32に連射機能を付加したバージョン。

http://arcadeathome.efront.com/umame32/

MAME32ASM(WIN)

MAME、MAME32、UNMAME32のソースを組み合わせて改変。アセンブラコア搭載版のMAME32。MAME32と組み合わせて使う。

http://onramp.micoks.net/~rodimus/

GLMAME32(WIN)

OpenGLに対応。OpenGLに対応したビデオカードと組み合わせて使う。画面のサイズを任意に変えられる。バイリニアフィルタリングが効くのでジャギーをなめらかにでき、ビデオカードの性能次第でフレームレート向上も期待できる。ベクタースキャンの描画を、OpenGLで行なえる独自機能も。

http://www.jesusoft.com/glmame32.html

PacMAME(WIN)

80以上のパックマンとそのクローン、ブートレグ、改変版が動作。MAME32と組み合わせて使用。

MameLang32(WIN)

多国語対応のMAME32。日本、スペイン、ラテン、ポルトガル、フランス、韓国語などに対応。

http://arcadeathome.efront.com/mamelang32/

PacMAMELang32(WIN)

PacMAMEの多国語対応バージョン。

以上、すべてフリーウェア。内容を検討するとわかるが、万能の環境はない。使い分けを楽しんでみよう。なお、Cyrix、i486に最適化されたものはない。Cyrixは純正を使うほかなく、i486ユーザーはAMAMEを使うと良いようだ。

MacOS用のMAME　バリエーションは少ないが粒ぞろい

MacMAME

公式版。ATI、3dfx、RAVEに対応した描画エンジンが付属。対応ビデオカードの機能が活かせる。

http://macmame.org/

UM-MAME

Enhanced Unofficial MacMAME。その名の通り非公式版。MacMAMEが備える特徴のほか、連射機能、CPU速度調整機能を持つ。

http://emuhq.com/geomame/ummame/

GeoMAME

非公式版。MacMAMEをネオ・ジオ専用化したもの。連射、CPUスピード調整、状態セーブなどの追加機能がある。

http://emuhq.com/geomame/

MacPacMAME

非公式バージョン。PacMAMEの移植版。

http://emuhq.com/geomame/macpacmame/

ゲー事典　今回紹介したDOS版のMAME、そしてその存在だけ触れたフロントエンド(ラッパー/ランチャー)については、次の機会に解説したいと思う。ちょっと説明が込み入るので。なお、MacMAMEを使っているとあまり気づかないかもしれない「Audit」。Miscタブの「Audit ROMs...」から実行してみよう。新しいROMイメージを入れたら必ず実行。

the arcade game shop

MILKY WAY



基板で遊ぶ、楽しい毎日。お届けするのはミルキーウェイ

全国通販ＯＫ！
代引宅急便
銀行振込
ｸﾚｼﾞｯﾄｶｰﾄﾞもＯＫ

オペレーター、初心者、大歓迎。
お気軽にお電話下さい。

売ります買います

買取強化継続中！　１枚より高価買取いたします。

商品名は、載せてもすぐになくなります。今すぐお電話を！

カプコン	ナムコ	コナミ	セガ	タイトー	データーイースト
アイレム	ジャレコ	バンプレスト	テクモ	ＳＮＫ	ビデオシステム
日本物産	テクノスＪ	アトラス	ライジング	ＮＭＫ	彩京
カネコ	ビスコ	セイブ	東亜プラン	ＵＰＬ	任天堂
中日本	ユニバーサル	サンソフト	ＭＶＳ	麻雀　花札	その他

（有）ミルキーウェイ

TEL　052-262-3295
FAX　052-262-2373

来店歓迎

〒460-0011
名古屋市中区大須3ー5ー13
ハセビル２F
営業時間　10：00ＡＭ～8：00ＰＭ
毎週水曜定休

地下鉄「矢場町」より徒歩５分

FAX情報サービス　24時間受付OK。

在庫のﾌﾟﾗｲｽﾘｽﾄが、取り出せます。

『052.262.2373』回線がつながったら、
『003501』ﾌﾟﾌﾟﾌﾟと言う音を確認。
『＃2870522622373＊01＃＃』

ホームページにて最新情報を公開。

http：//www.milky-way.co.jp

気軽にアクセスしてください。

GAME CENTER MAP

日本縦断 ゲーセン探検隊

柵太郎隊長＆隊員ひで
ガイド：スカタン一号君＆大聖リース君

今回は、愛知県の名古屋駅と栄駅の周辺ゲームセンターを同時掲載してみたぞ。名古屋駅周辺は50円ゲーセンや新作が遊べるゲーセンが多いが、対戦ゲームの強豪が集まる店は栄地区に集中している傾向にあるからだ。対戦遠征ツアーなら、ぜったい栄も訪れたほうがいい。名古屋から栄への交通機関は地下鉄東山線で2駅めだ。

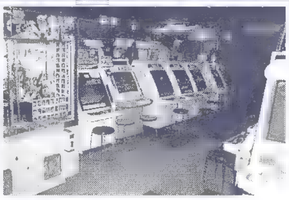
◎第四回 「名古屋駅周辺ゲームセンターGOGO！」

バーチャファイター3tbの対戦スポット
AGスクエア栄店



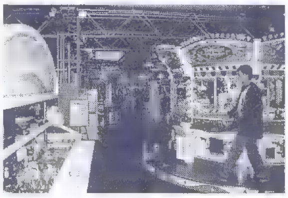
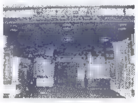

●名古屋市中区錦3-17-14
●052-961-7599
●営業時間：月～金：9:30～24:00　土日：9:00～24:00　ビリヤードは月～木、日12:00～26:00　金土、祝前日：12:00～29:00
●店員通信「2階は全身プリクラ6台を中心とした充実のプリクラコーナーです」
●調査報告「オレンジ色の店内は当地の若者で賑わい、特に2Fのプリクラフロアはカップルやガールズが結集し、活気に溢れている。ビデオゲームでは、バーチャファイター3tbの対戦台が8台置かれるという対戦環境のおかげで、遠方からもプレイヤーが駆け付けるようだ。今もバーチャファイター3tbのランキングバトルや、バーチャロンの定例大会が早いペースで開かれているぞ。店内ナンパは大禁止」

壁面の観覧車オブジェが目印
ゲームファンタジーランド・ヤングマン




●名古屋市中区錦3-24-9
●052-971-8735
●営業時間：10:00～24:00
●店員通信「3月30日リニューアルオープン、その名も……ニューヤングマン！」
●調査報告「毎週行なわれるデッドオアアライブ2のトーナメント大会には、他の店の常連も参加するので、対戦の腕前が磨かれる店だ。遠征してヤングマンの強敵たちと闘い、自分なりのステイタスを築いてみてはいかがか。プライズでガンダムのプラモを取ると、顔写真を貼り出すというサービス（？）がある。ヤングマンとAGスクエア、シルクハットは近所。壁に観覧車のオブジェがあるのがヤングマン」

メダルゲームの多さは名古屋一
シルクハット名古屋店

●名古屋市中区錦3-24-3
●052-972-0601
●営業時間：9:00～24:00
●店員通信「新台入荷が早い。名古屋最大規模のメダルゲームフロアー」
●調査報告「百台を越す膨大な量のメダルゲーム筐体に囲まれて、気分はリッチ＆ベガス。最新メダルゲームビンゴブーマーがあるのは栄でシルクハットだけなのだそうだ。ビデオゲームコーナーは少し小さいが、音ゲーと大型筐体物は新作の入りが早く、数も多い。ジャレコのドリームオーディションもあったぞ。上階のカラオケにはDDR専用ルーム有」



栄ハーネス紀行
名古屋と言えば……

隊長「アジアといえば形意拳だが、栄といえば野球拳のようだね。隊長的に決定」
ひで「よく見かけるな～。名古屋も併せて数えると、これで5台目～」
隊長「まるで道祖神だね。そのわりに誰もやってないような気がする。しかし、何年前のゲームなんだコレ。インストもなければ、メーカー名も筐体に刻まれてないぞ」
ひで「タイチョウ。タイトルに『野球拳パート27』って付いてる。最新作だ」

経済的なゲームカード制度
キングジョイ

●名古屋市中区栄3-3-32
●052-241-9515
●営業時間：月～木：10:00～26:00　金～日・祝日前：10:00～28:00
●店員通信「格闘、スポーツ、ミュージックが充実。プライズゲームの景品も取りやすくしています。毎週水曜にはG1MODEでダービーオーナーズクラブの大会も行なっています」
●調査報告「大型の新作はしっかり入荷してくれるぞ。プライズの景品も多種多様だ。ゲームカードで音ゲーも遊べるのは珍しい。千円で300円お得ナリ」

十八台の音ゲーと占い師コーナー？
アミューズメントスペース コスタデルソル

●名古屋市中区錦3-17-26
●052-262-0003
●営業時間：10:00～24:00
●店員通信「南欧リゾートホテルをテーマにした、明るく楽しい都市型遊園地」
●調査報告「音ゲーに関しては、筐体数、新作入荷の早さともに栄トップクラス。おまけに音ゲー全台イージー設定なので、鍛練にはもってこいのゲームセンターといえる。占いゲームマシーンがあるゲーセンは多いが、リアル占い師小屋を設けているのはコスタデルソルだけなのではないだろうか？　ゲーム運を占うべし」

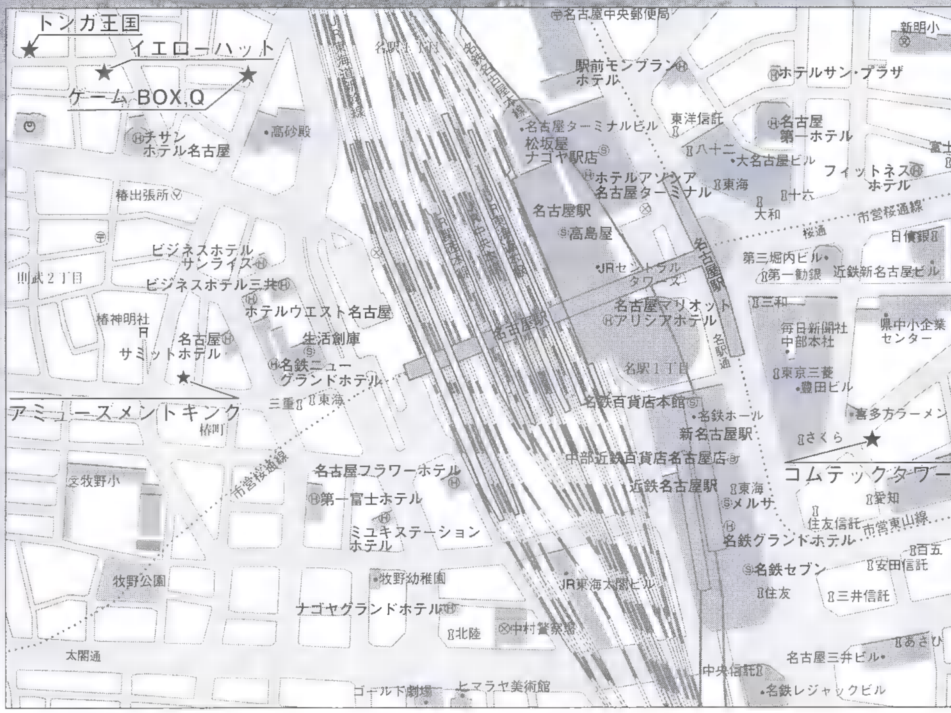
ゲー事典 十数店舗の名古屋ゲームセンターを2日で駆け抜けるという羅刹スケジュールで感じたことの一つは対戦ゲーム台に空席が多かったこと。でも、これは春休みでプレイヤーが県外流出していることと、プレイヤーが集まりだす時間と取材時間にズレがあったためであるという説が濃厚。遠征するなら、なるべく夏休みなど、学生が少なくなる時節は避けたほうが無難カモ。

アイコン野郎マクガイバー

「店舗の特徴をアイコンで表示。合理的にゲーセンめぐりをしてくれい」

対戦格闘 / 音楽ゲーム / 大型筐体 / プライズ / メダル / ビリヤード / プリクラ

名古屋



ビデオゲーム中心のハイスコア集計店
ゲームプラザイエローハット

●名古屋市中村区則武1-11-9
●052-453-5857
●営業時間：9:00～24:00
●店員通信「レトロゲームから最新ゲームまでビデオゲームならおまかせ!! 豊富なジャンルを取り揃えています。料金は100円1プレイと100円2プレイがあり、店内はサービス満点。名古屋駅に来たら、寄るならココ!!」
●調査報告「閲覧できるゲーム情報誌が多彩なハイスコア集計店。パカラー遠征者が参加するパカパカパッション大会などがあるらしいぞ」

シューティングゲームコーナーに注目！
ゲームプラザ・トンガ王国

●名古屋市中村区則武1-16-8
●052-452-0304
●営業時間：9:00～24:00
●店員通信「1プレイ50円、メンテそこそこ良し。でも大型筐体はぜんぜんダメ（含む音ゲー）。『昔ながらのゲーセン的フンイキ』とよく言われます（編集部注：原文そのまま）」
●調査報告「シューティングコーナーには最新作から過去の名作まで充実のラインアップ。イージー設定になっているが、店員に頼めば、ランクを上げてくれる。ハイスコアを狙うのじゃ！」

切り替えスイッチでタイトル2倍
ゲームBOX,Q

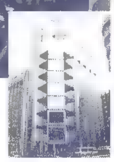
●名古屋市中区則武1-4-1
●052-454-0359
●営業時間：9:00～23:50
●店員通信「駅西で対戦ゲーム人数が1番多く集まる店（12時～20時位）。1プレイ50円。ジョジョは強者が集まるよ」
●調査報告「基本のプレイ料金は50円。1階には格闘ゲームが多い。2階には切り替えスイッチでゲームを変更できる筐体が多数あり、レバーでやるパズループがある。俺にどうしろというのだ。ドラゴンセイバーも発見」

アニメーション学院の近くだ
アミューズメントキング

●名古屋市中村区椿町4-11
●052-452-8066
●営業時間：9:00～24:00
●店員通信「ビデオゲームオール50円。全国より強者集合店。名古屋駅より徒歩３分」
●調査報告「プレイ料金が低めなので近くの予備校や専門学校の生徒が集まる。主力は大量のビデオゲームで、対戦以外にもパズルやスポーツがあるので、ゆるりと遊びたい人はキングがいいぞ。余談になるが、ここの店員さんはキャサ夫氏の大ファンなのだそうだ」
www2u.biglobe.ne.jp/~AM-KING/

フロアごとに娯楽が詰まったゲームタワー
コムテックタワー





●名古屋市中村区名駅4-10-20
●052-565-6471
●営業時間：9:00～25:30（ただし、3～5階は24:00で終了）
●店員通信「新名古屋駅から一番近い総合アミューズメントビル。スロット、ビデオゲーム、メダル、ビリヤード、カラオケとなんでもあり」
●調査報告「アーケードの新作はパーフェクトに入荷している景気の良さそうなゲームビルディング、それがコムテックタワーだ。４階にあるノートは、いわゆるノーターが書き込みをしていき、激しく更新されるので、ゲーム情報の収集に役立ちそうだぞ。レトロゲームのリクエストも受けつけているじょ」

過去と現在の中間地点
タイトーインエルニ～ニョ

●名古屋市中区栄3-2-32
●052-261-7756
●営業時間：10:00～24:00
●調査報告「あっかんべ～だ～、大工の源さん、など、なぜか微妙に古めのゲームが多い店。懐かしい気分に浸りたくなったらココ。ゲームカードでお得に遊んでしまおうぜ！」

月曜日は音ゲーが100円！
アミューズメントスペース サーカスサーカス

●名古屋市中区栄4-3-4
●052-262-0003
●営業時間：9:00～24:00
●調査報告「店内に喫茶コーナーがあるので、一日中いられるぞ。音ゲーが多く、ビデオゲームもそれなりにタイトルが揃っている。階段まわりを飾る、謎の基板オブジェが素敵で気になる」

隊員ひでの獣人王国

隊員ひで27歳。脳の記憶ディスクは98％「獣王記」が占めている男。ちなみに残りの2％は「ＭＪ12」。

名古屋読者代表ナビゲーターのスカタン1号君からコムテックのレゲーコーナーに獣っちがあるとの情報をキャッチし、現在発情中で制御不能。
ひで「どこーっ、どこーっ、マイベアー（3面）！」
隊長「ひで君、メンゴ。獣王記消えたってよ。その代わり、SDガンダムサイコサラマンダーの謎が……」
ひで「エンブレ万歳～」
隊長「ハハハ、獣王欠乏症だからって、なにも4階から投身伝2しなくてもいいじゃないか。して、スカタン1号君、我が愛しき西部ゲー、サンセットライダーズはどこ？」
スカタン1「それもありません」
その夜、二人は涙味のきしめん（わりと美味）をすすり、飲んだくれて寝た。
夢の中で、獣王記が遊べますように。が、異様にシンナー臭い壁は悪夢をもれなくプレゼントしてくれた。

隊長「そうだな。最後にみそカツ駅弁でも買って、車内でディナーにするか」
ひで「え～、ミソカツはこれで3食目～。まいっか、おばちゃんミソカツ弁当～っ」
おばちゃん「はい毎度。でもヒレカツのほうがおいしいと思うな」
隊長「じゃあ俺ヒレカツ」
ひで「主体性なさすぎ～!!」

ミソカツグルーヴEND

ひで「獣王記がないなら、もう東京帰る～。やる気なし～」
隊長「すでに駅だってば。ほら、帝国軍のモルガがあげるから機嫌を直しなさい」
ひで「イエーー、ゼンマイ動力サイコー（モルガと駅まで競争を始めるひで隊員）。ついに名古屋行脚も終わりですね（しかも、ちょっと負け気味）」

ゲー事典 総合的に名古屋ゲーセンの居心地はどこもおおむね上々といったところ。明るく、新作が豊富なのがその理由。対戦ゲームの隆盛ポイントも探せばけっこうあるし。ただ、OLDゲームとなると名古屋駅周辺はややうすくち。中途半端に古いゲームが多いんだよね～。OLDゲーム遠征の場合は、天野ゲーム博物館がいいだろう。場所はOLDGAME MUSEUMを参考にしてね。

ゲームセンターイベントリスト

岩手県

●SAY TAiTO 花巻
花巻市上小舟渡37　0198-24-5936
5/13　20:00　DOA2大会　◆参加費無料。

宮城県

●プレイランド エフワン
仙台市青葉区中央2-6-6タベイビルB1　022-261-5782
5/4　14:00　ヴァンパイアセイヴァー大会　◆3本先取制。遠征者大歓迎です!!
5/7　14:00　ストⅢ3rdシングル戦大会　◆こちらは個人戦の大会になります。お気軽に参加下さい。
5/21　14:00　DOA2ミレニアムシングル戦大会　◆シングル戦での大会になります。上位の方には素晴らしい景品が!!
5/20　20:00　ビートライブ杯VF3tbポイントランキングバトル　◆2on2のランキングバトルです。

福島県

●ゲームセンターチェリオ 日大前店
郡山市田村町徳定字下河原77-4　024-943-5552
5/13、27　16:00　ストⅢ3rdランキングバトル　◆14時から3rdがフリープレイになるので、イベントに参加しない方でも遊びに来てください。

長野県

●プレイシティキャロット松本店
松本市中央1-3-7セントラルビルB1　0263-35-6744
5/14　16:00より受付　第3回ストⅢ3rdランキングバトル　◆ランキングバトルを始めました。参加費100円です。
5/27　18:00より受付　第4回ストⅢ3rdランキングバトル　◆ランキングバトルは6月まで月2回行ないます。月の2回目は参加費無料。

東京都

●TILT神保町
千代田区神田神保町2-14-4　03-3262-2823
5/5　11:00～23:00　フリープレイにできなくてごめんなさい　◆「サイヴァリア」200円8クレジット（難易度ノーマル）
5/3～7　10:00～23:00　家が遠いけど安心サービス　◆クレーンゲームで景品を5個以上ゲットした方、自宅に景品を無料で発送します（国内）。
5/28　17:00～23:00　月末恒例サービスたまには大型　◆ゴルゴ13、ドラムマニア2をいろいろ試せるフリープレイ。

●池袋GIGO
豊島区東池袋1-21-1　03-3981-6906
4/30　10:00　BATTLE GEAR大会　◆10時から初級コースで公式予選開始。通常通り1プレイ100円必要。
5/3　時間未定　SPAWN2on2大会　◆夕方以降開始予定。デフォルトキャラのみ使用可能。
5/4　時間未定　オラタン3on3大会　◆18時スタート予定。
5/5　時間未定　マーヴルVS.カプコン2大会　◆15時開催予定。ダウンロードキャラも使用可。

●ゲームセンターオスロー立川5店
立川市柴崎2-2-27オスロービル2F　042-529-7837
5/5　18:00　ストⅢ3rdランバト　◆参加費無料。バーチャ好きな方、ストⅢ好きな方、ぜひ来てください。

千葉県

●八千代プレイランドカーニバル
八千代市八千代台東1-6-17　047-485-2235
5/28　9:00　ゲームの日　◆1時間300円でフリープレイ。13:00まで。
5/29　16:00　格闘ゲーム大会　◆内容はマーヴルvs.カプコン2を予定。

埼玉県

●ガリバー熊谷店
熊谷市筑波2-49熊谷駅前ビル1F&B1　048-521-7821
5/7　19:30　第5回ビートマニアⅡDX大会　◆課題曲！ LEADING CYBER" SCHLAGWERK（計4曲）
5/14　16:00　第17回バーチャロンver.5.4大会　◆シングルマッチ

愛知県

●タイトーイン中央本山
名古屋市千種区東山通り1－38　052-783-0669
5/13　、5/21　15:00　サイキックフォース2012大会　◆恒例のPF大会も好評につき、月二回行ないます。参加費は200円、当日参加OKです。東海近辺のサイキッカーがそれなりに参加してる……ハズ。

★ゲームファンタジーランド ヤングマン
名古屋市中区錦3-24-9　052-971-8735
毎週日曜日　18:00　DOA2大会　◆トーナメントで大会をやります。

★アミューズメントキング
4/29　午後　第1回キング杯マーヴルvs.カプコン2大会　◆当日御来店の方より抽選でプレステ2その他豪華賞品プレゼント!!

★ゲームファンタジーランドKING-JOY
名古屋市中区栄3-3-32　052-241-9515
毎週水曜日　オーナーズG1グランプリ　◆全レースG1モードです。
毎月第1第3金曜日　19:00　DDR3rdMIXトーナメント大会　◆トーナメント方式で行ないます。上位に入った方には素敵な商品プレゼント!!

★ゲームBOX,Q
名古屋市中村区則武1-4-1　052-454-0359
5/3　16:30　ジョジョⅡ大会　◆グループで対戦企画。会費￥500ゲーム代込。店が協賛ジョジョ3台にて

滋賀県

●遊ingポイント セオラ
草津市大路1-7-12　077-562-0428
5/28　16:30　オラタンver.5.4大会
5/20　臨時休業。



情報超級募集

名古屋ゲーセンでかわいい店員さんがいるのはタイトーイン名鉄前だ。月刊化してもまだまだイベントは募集中。5月から6月にイベントを企画しており、掲載を希望される店舗は、お店の名前、住所、連絡先、イベントの日時、名称、内容もしくはコメントを明記し、5月8日着で「ゲームセンターイベントリスト係」まで。Eメールでも送ってくれやす。

★印は、今回掲載されているお店です　※掲載されているイベント情報はすべて予定のため、変更される場合もあります。

カリスマ堂

リラクゼーションゲーセン
ゲーマーズパシュト

名古屋は大須観音駅で下車し、店は狭いが対戦ゲームのレベルが高い幻の名店と噂されるゲーマーズパシュトを探して迷って早5日。探検隊に餓死の危険が迫っていた。

ひで「ボ、僕の屍は蟻に持っていかれる前に三軒茶屋霊園に……」

隊長「しっかりしたまえ！ 仕方がない、そこのゲーマーズパシュトで休もう。え？ パシュト!?」

ついにパシュトの看板を発見した探検隊。だが、その入居先ビルがどう見てもマンションにしか見えないことに一抹の不安を感じずにはいられなかった。2Fの美容室でドレスアップしたのち、3Fパシュトの扉に立つ隊員たち。この扉の向こうはいかなる地獄に接続されるのか？

隊長「っていうか、どー見てもマンションの一室なのだが」

せ、狭え！



※実物大

国内最大クラス（国土チリ院調べ）の狭さに目を疑う隊員たち。床に視線を落とせばフローリングだし。

隊長「スリッパを使えだと……」

清潔をモットーとするパシュト。スリッパを使わねば、たとえ牙一族といえども踏みいることはできない……。

隊長「んじゃ、おじゃまします。探検隊だから土足で」



純情土足erの我々にスリッパはいらねえ！ 履いたら死あるのみ！

ひで「ボクも靴脱ぐとまた履くのめんどくちゃいし～」

探検隊がずかずかとパシュトに上がり込むと同時に、ひでの足先を銃弾がかすめた。床の破片は隊長の眉間に。

カウンターの影からアドマニッシャー（スポーン）似の男が立ち上がる。

アドマニッシャー「ここが、触れ合うあなたの肌と肌、ゲーマーズパシュトと知っての狼藉かい」

ひで「す、すいません。アルカディアでエンブレですけど……」

アドマニ「エンターブレイン、脳への入り口……。気に入ったぜ！ 俺は今日でここをやめちまうが、なんでも自由に見てくんな！」

命拾いした探検隊はさっそく店内を捜索開始！

隊長「うわぁ、太古に絶滅したはずの翼竜『ワイバーンF／O』の完全筐体が生きているではないか！ ヤフーオークションにもなかったのに」



母乳の代わりにマグマックスで育ったひで。でもガンダムと見分けがついてないぞ！



ワイバーン発見に感激する隊長。浮いて見える自機に、眼鏡芸も炸裂！

ひで「こちらには日物三連星『子連れ狼』『戦えビッグファイター』『マグマックス』が蠢いていますよ～！ Aパ～ツ～、ボクのBパーツ～、ガンペリ～」

隊長「ギャルズアイランド全巻に○ーメストビデオ……ここは新○社の2F!?」

バッドトリップが落ち着いたところで、さっそく店員アドマニッシャーに話を訊くことにした。

アドマ「ゲーマーズパシュトは客との対話で成り立っているんだぜ。店と客が対等の立場っちゅうか……。ま、最近はこういうゲーセンも少なくなったよな。今日はいないが、パシュト名物ひげ店長吉田オーナーにみんな命を預けてもいいと思ってる。マナーのいい常連さんが集まるのも、ひとえにあの御方の天井知らずの人柄だな」

週末は栄以外からも、パシュトから巣立った戦友たちが、キャリバーやデドアラ2の大会に戻ってきてくれるそうだ。

隊長「最近開いたゲーム大会は？」

マニ「よく聞いてくれたな。チェンジエアブレードだぜ、10人来たぜ」



コミュニケーションが弾む『ラウンド・オブ・パシュト』。ベスト円卓ニストを2度受賞した。

GAMERS.Pashto
- 名古屋市中区大須3-31-16　[illegible]ビル3F
- 052-261-8460
- 営業時間：（月～金13:00～23:00、土12:00～24:00、日12:00～23:00）
- おヒゲ店長通信：「筐体にヘッドフォンジャックが付けてありますので、BGMを楽しめます。ゲームサークル活動の支援を行っております」
- アドレス：http://www.ngy[illegible]pashto

ゲー事典　パシュトのワイバーンF／Oからもわかるように、名古屋ゲーセンでは日常ではお目にかかれない物体を見る。取材中立ち寄った、栄の三越屋上では、ラッキー&ワイルド（ナムコ）、AIR BIKE COP（セガ）、つるりんくん（コナミ、しかも100円3プレイ）を発見。妙にメンテがいいのが不気味。松坂屋の屋上ゲーセンにベタベタと貼ってあった店長のプリクラは[illegible]。

ハイスコア全国集計

今回の一番人気はロードランナー ザ ディグファイト。往年の名作復活にプレイヤーも涙。ぐわんげカンスト、怒首領蜂Aタイプ7億とケイブシューの大記録も見のがすな。

2000年3月20日集計締め切り分

来たれ凄腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ！

“ハイスコア全国集計”のコーナーは、その名の通り全国のゲームセンター、アミューズメントスペースでプレイされたゲームのスコア、タイム等を集計し各ゲームの全国1位を明らかにするものです。申請基準を守れば誰でも参加できます。

集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。

また対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。また古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

全国のプレイヤーと記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準ずる形で集計をおこなっています。またゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

このコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行きハイスコアを出すか、いきつけのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという2つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

HI SCORE

ハイスコア・クローズアップ

Lode Runner The DIG FIGHT

とことんモード

名作ロードランナー復活！

往年の名作ロードランナーがアーケードに復活。得点ではなくタイムアタック形式になっているのがこのロードランナー ザ・ディグファイトの特徴。今回の集計前にロム交換によるバージョンの変更があったため、急遽バージョン別での集計を開始した。

旧バージョンのとことんモードは残タイムがランキングに表示されるのに対し、バージョンBの超達人モードは実際にクリアするまでにかかったタイムが表示される。

各面のパターンを限界まで煮詰めていく事が必要で、タイムを縮めるにはミス無く的確に金塊を回収していかなくてはならない。

また一度掘った穴に対し、「埋め」を使って塞ぐのも欠かせないテクニックだ。

特に時間差を多用する場面では「埋め」の使い方次第で大きくタイムが短縮できる。

また他に下に降りる時はなるべく落下するようにしたり、梯子が斜めに並んでいるところでは梯子を登り切る直前にレバーを横に入れて渡り、モーションをキャンセルするという技で差がついているようだ。

今回の集計では両バージョンとも数多くの申請が集まったが、バージョンBへのロム交換から集計締め切り日までの日数を考えても、このバージョンBの27分台というタイムは恐ろしく早い。早すぎるといってもいい。

次回からは実質Bバージョンのみの集計になりそうだが、はたしてこのAQU氏のタイムは更新されるのだろうか？

TOP SCORE

残タイム

11'32"00

KTL－EL2
タイトーイン002スタジアム（大阪）

2位

残タイム **11'09"00**

アイドル超人 はじめちゃん
アイリン夢空間（岐阜）

3位

残タイム **10'44"00**

11分は出てたはず LAOS－長田仙人
えの木（高知）

4位

残タイム **10'41"00**

MPY－がる
アババ天神橋店＆ガムガム合同集計

5位

残タイム **9'55"00**

G.M.C.説教 げえむのごんちゃん祖
モンキーハウス本館（福岡）

Ver.Bトップスコア 超達人コース

27'56"00

VERTEX－AQU
個人申請アミューズメント スペースジュピター

お宝集めて倍率アップ！

タメ撃ちで敵を倒すとそのレベルに応じてアイテムが出現し、同じ種類のアイテムをコンプリートすると得点倍率が上がるという一風変わったシステムのこのグレート魔法大作戦。

トップのスコアはカルテ使用でアイテムは108個中102個を集めたものだ。なるべく早くアイテムを集めることが高得点への近道だが、伝説のアイテムや宝石類の出現条件が分かりづらく、調べるだけでかなりの手間がかかるようだ。

次回からデフォルトキャラでのキャラ別集計を開始する予定。各キャラごとに溜め撃ちの性質が大きく違うので、パターン作りにも差が出てくるのではないだろうか。

グレート魔法大作戦

カルテ

TOP SCORE

63,307,210

伝説超人あーちゃん
アイリン夢空間（岐阜）

撃ち込み点で稼げ！

タイムボーナスが1秒1000点だが、時間ギリギリまで粘って稼いだ方がいい場所が存在する。例をあげるとミッション3のヘリから赤い兵士がわき出してくる地点。ここで兵士を倒すと出るアイテムはランダムで、まれに高得点の物を出すこともある。

そして気が付きにくいのがミッション2の戦車をハメての撃ち込み点稼ぎ。他にもミッション5のブロックなどが大きな稼ぎ場所になっている。

前回に続きトップに輝いたのがモンキーハウス本館のフセイン氏。前回、今回の集計を通して2000万点を突破しているのは氏だけで、まさにブッチぎりのトップだ。

ストライダー飛竜2

TOP SCORE

25,263,400

フセイン
モンキーハウス本館（福岡）

ボンバー稼ぎも究極形態に

敵にロックオンして高倍率で倒す稼ぎは「レイ」シリーズ共通だが、レイストームから加わったボムを使っての稼ぎがこのレイクライシスでも重要なウエイトを占めている。特に真のボス∞（インフィニティー）でボム稼ぎのあと残機を潰し、更にボムを使って稼ぐのは全機体共通の稼ぎだ。

ただ最近になってラスボスdis−humanでのボム稼ぎがかなりの進化を遂げたようで、ボスの部品にギリギリまでダメージを与え敵弾を多く巻き込んでボム1発100万点以上の点数を獲得しているそうだ。

道中のロックオンや集中ロック、ボムパターンも突き詰めた結果がこのスコアにつながったのだろう。

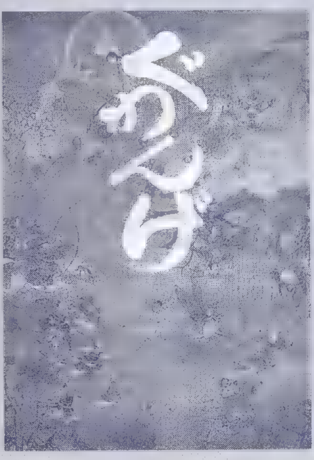
RAYCRISIS

WR−01R

TOP SCORE

24,889,940

NWR−KAZ
ゲームプラザトンガ王国　（愛知）



柊小雨カンスト達成

9000万台での更新が続いていた柊小雨が今回ついにカウンターストップ達成。もし仮に1億の桁があったとしたら1億1000万点位までは可能だったのではという話だ。シシン、賀茂源助も負けじとばかりにかなり点数を伸ばしてきたが、源助はメインショットの威力が他の2キャラに比べてかなり劣るため、点数が落ちてしまうのは避けられない。

ぐわんげ最大の稼ぎポイントは3面ボスの猫蜘蛛の第2形態。粘れば粘るだけ点数が稼げるのだが、弾幕をかいくぐりながら銭を回収するのは非常に難しい。すさまじい避けが必要とされる。柊小雨はこれで集計終了だが、残り2キャラの今後の更新に期待しよう。

シシン 91,495,906
G・F店員
AMランドケンタゴン (東京)

柊 小雨 99,999,999
ユセミSWY（雨小雨狂）
ジャッジテンドベティ日吉店 (神奈川)

賀茂源助 82,548,824
どん
AMランドケンタゴン (東京)



Aタイプも7億の大台に

長田仙人の6億達成も遠い過去。Aタイプも遂に7億の大台を突破した。このスコアは残4でのもの。残機は1機1000万点だが2−5、2−6道中をノーミスノーボムで抜けたあとに対火蜂戦で残機を残すには超人的な弾避けと、プレッシャーに打ち勝つ集中力は必要不可欠。この大記録を達成したWTN氏に拍手を送りたい。

また、現在の各面コンボ繋ぎパターンの進化には目を見張るものがあるが、レーザー強化のパターンなら他の機体にも流用可能なはずで、Bタイプ7億達成も決してありえない話ではないだろう。残されたBタイプの今後に期待がかかるところだ。

Aタイプ TOP SCORE 700,723,840
ここからがスタートWTN
アミューズメントフォーラムモア (東京)

OLD GAME HI-SCORE CLOSE UP

アイテムキャリアに望みを託して武器アイテムを待つ

横シューティング史上に燦然と輝くR-TYPE。稼ぎパターンの研究と連射装置によって、発売当時には想像もつかなかった点数が叩き出された。1周目7面のボス前で残機を潰し点数を稼ぐのだが、アイテムキャリアが出てフォースを付けられれば稼げるという、少し運がらみのものだ。

残機を全部潰したあとはノーミスで2周を突き進んで行かなくてはいけない。中でも2周目3面ボスの復活砲台稼ぎなどはなかなか危ないものがある。本人のコメントによると稼ぎはほぼ完璧に決まり、7面での残機潰しでかなり運良くアイテムを引き当ててつなげたそうだ。

R-TYPE TOP SCORE

2,441,700
R究極神話・RMF2様々 THC－坂口
個人申請ゲームスポットGIGA (京都)

ハイスコア全国集計

HI-SCORE

全国1位スコア

2000年1月24日～2000年3月20日集計分

サンバDEアミーゴ		7,923,600	だめ夫	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
チェンジエアブレード		26,278,890	カンダタ子分E	トライアミューズメントタワー(東京)
アウトトリガー		441,611	戦術指南役G　BON	ゲームハウスビットイン(愛知)
デッドオアアライブ2	かすみ	1' 42" 09	伝説超人あーちゃん	アイリン夢空間(岐阜)
	エレナ	2' 21" 59	マヴカプ2おもしろい WILLARD	タイトーイン002 スタジアム(大阪)
	バース	2' 16" 45	完璧超人こーじぃ	アイリン夢空間(岐阜)
	ザック	2' 25" 14	伝説超人あーちゃん	
	レオン	2' 16" 64	悪魔超人まーくん	
	あやね	2' 07" 12	伝説超人あーちゃん	
	アイン	1' 54" 34	HRS	
	サバイバルモード	22,630,794	HID	遊道楽箱崎店(福岡)
ストライカーズ1999	F/A-18ホーネット	3,142,800	SYG－中野龍三	AMランドケンタゴン(東京)
	F-117ステルス	3,133,200	けーあい	プレイランドエフワン(宮城)
	F-22ラプター	3,264,900	SYG－D.I	ゲームプラザキューティ(大阪)
	AV-8ハリアー	3,194,600	HDK	ギャレッソ津田沼店&新宿店合同集計
	F-4 ファントムⅡ	3,151,000	新鮮系文鎮ZAN－NEN－ISO	個人申請GAMEわいずまん(神奈川)
	X－36	3,336,200	SYG－MIYA－HAR	ゲームプラザキューティ(大阪)
パワーショベルに乗ろう!!	実践編	581,500	FGM－LSD	GAME'S　WiLL(京都)
	激闘編	1,244,680	FGM－UKA	
消防士 ブレイブファイヤーファイターズ		816,510	LOG	個人申請AMサントロペ伊勢佐木本町店(神奈川)
ストリートファイターEX2PLUS		2,791,000	NYO－チビスケ	ゲームコーナーヤングパレス(千葉)
ジャンボサファリ		501,052	TEP	個人申請セガワールドゴードン(東京)
フリップメイズ	対戦モード	1,402,300	Y.Z	トライアミューズメントタワー(東京)
	とことんモード	2,346,000	どうしようもない人説教Ristar(的)	
ゾンビリベンジ		2,095,450	山田税改	遊道楽箱崎店(福岡)
サイレントスコープ	シューティングレンジ	51,400	MIT	トライアミューズメントタワー(東京)
ドラムマニア	リアル	83,548,810	SYG－(鬱)たっきー	ゲームプラザキューティ(大阪)
	エキスパートリアル	230,382,940	KMJ(県人)@皿修理隊	ゲームプラザ白山(熊本)
バストアムーブ2		249,320	N.K－野田紀和	個人申請ディンドン池袋店(東京)
ギャルズパニックS2		2' 49" 62	NMT8.2i	ゲームプラザトンガ三国(愛知)
ストリートファイターⅢ 3rdストライク	ユリアン	11,694,400	えどっ鳩	JOGO江古田店(東京)
	いぶき	8,870,000	もの字	
	まこと	11,910,600	ヅガ夫	GAME'S　WiLL(京都)
	ヤン	12,906,000	L2A－GYO	
	ダッドリー	11,250,000	友人の結婚式で花嫁をナンパ　(鬱)おとこ汁	えの木(高知)
バトルギア	超初級	2' 22" 510	北斗ATA！	タイトーイン002スタジアム(大阪)
	初級	2' 17" 828	アシド～シス	
	超上級	2' 54" 390	MSO－10－LIE	東京レジャーランド小岩店(東京)
スーパーパズルボブル	CPU対戦	75,733,630	FEV－EX.(た)	個人申請ジョイランドタイトー天六店(大阪)
ギガウイング	ポーチカ	247兆2562億8426万2340	ダメシューターK.K(T.S氏に感謝！)	個人申請ゲームセンターB－1(千葉)
	カーマイン	271兆5520億9519万6580	アイドル超人キョンちゃん	タイトーイン002スタジアム(大阪)
ビートマニア3rd MIX	エキスパートテクノ	1,258	ARL with ギャラクティックダンサーズ	個人申請アミューズメントスクエアWING(和歌山)
電脳戦記バーチャロン オラトリオタングラム Ver.5.4		1' 41" 97	HEK－417(トースト大阪)	プレイランドエフワン(宮城)
ショックトルーパーズ 2nd スカッド	レオン	28,558,450	さきお(胎動)	えの木(高知)
	エンジェル	24,786,640	さきお(供犠)	
	ルル	30,059,130	さきお(回帰)	個人申請ファイブオー高知店(高知)
	トーイ	30,155,810	さきお(約束)	
ビートマニア コンプリートMIX	コース3	1,940	GALMⅡ	ゲームステージビート(香川)

三国戦記スーパーヒーローズ		105,889,900	EXR	ゲームプラザ白山(熊本)
ビートマニアⅡDX 3rd スタイル	アーティスト	3,737	ZZZあいくち	ゲームセンターパスカル大福店(岡山)
	ソウル	3,830		
	ダンス	5,411	XY	
	テクノ	5,130		
	クライマックス	5,335	AGO－9	ゲームプラザキューティ(大阪)
	7キーモード	788,769	NBM－武奇	ゲームステージビート(香川)
アクアラッシュ	練習	201" 78	LAC－HERO	H.E.アーサー&NASA合同集計
	初級	359" 73	スーパー腹笑い師ぶっこく堂	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
	上級	455" 15	るたまあ♡	東京レジャーランド小岩店(東京)
	エンドレス	1,426	おもんない	えの木(高知)
スポーン		2' 17" 63	AAC	扇ヶ丘レジャーセンター(石川)
ビートマニア コンプリートMIX2	ハード	447,600	とみやま♥、たこまる(爆)(芹)、あさPの一■弟子、はじめちゃん、GDS－RUN、全国多数の皆様部部長	
	エキスパートダンス	3,085	ねもちゅう	トライアミューズメントタワー(東京)
	エキスパートテクノ	3,190	VHA－SHC	ゲームプラザヴィクトリア(北海道)
	エキスパートスクラッチ	2,320	HIBI	トライアミューズメントタワー(東京)
バーチャNBA		80/38	YUT	夢空間ファンタジー(長野)
ダンシングステージ フューチャリング ドリームズカムトゥルー	ベーシック	172,036,700	オーバーフローのPメエル買ってね！！	トライアミューズメントタワー(東京)
	マニアック	554,546,200	H.I	タウンスポットプレイランド(大阪)
ステッピングステージ2		4,610,600	HBC－PAC	個人申請セガワールド静岡(静岡)
ぷよぷよDA！		163,159,216	D.エンジェル⑧	トライアミューズメントタワー(東京)
1on1ガバメント		256	けんた	ゲームハウスビットイン(愛知)
餓狼　マークオブザウルヴズ	ロック・ハワード	3,540,400	ELF1号	遊ingポイントセオラ(滋賀)
	テリー・ボガード	3,908,500	CCG	ファミリーランド&G.T.スピリッツ(山口)
	キム・ドンファン	3,472,100	あそび　さきお	えの木(高知)
	キム・ジェイフン	2,095,400	AES－茶柱	ゲームコーナーヤングパレス(千葉)
	マルコ・ロドリゲス	3,590,800	ゼルナム族2号	モンキーハウス本館(福岡)
	グリフォンマスク	3,032,300	RYO－MAHこと前田あの人	個人申請ゲームインみとや三河島店(東京)
	北斗丸	3,446,600	BAK	ゲームコーナーヤングパレス(千葉)
	双葉ほたる	4,063,400	AES－茶柱	
	牙刀	3,708,000	七五三	
	フリーマン	3,623,800	EVILE・EMPIRE	ロッキーワールド仙台(宮城)
	ケビン・ライアン	3,511,700	高校受かった記念FHC－C.B	
	B・ジェニー	4,034,900	AES－茶柱	ゲームコーナーヤングパレス(千葉)
クライシスゾーン		5,947,550	咆哮野郎－まJU	タイトーイン002スタジアム(大阪)
ビートマニアⅡDX 2nd スタイル	7キーモード	826,106	NBM－武奇	ゲームステージビート(香川)
ミスタードリラー	お試し500mモード	406,275	IML－UUU	個人申請モンキーパンチ(愛知)
パカパカパッションスペシャル		2,533,850	「神を斬獲せし者」	ジャック&ベティ日吉店(神奈川)

ハイスコア

今回は三国戦記スーパーヒーローズから。前作に当たる三国戦記では、ボス戦での稼ぎが大きな割合を占めていましたが、今作ではどうなのでしょうか。なお、トップスコアは白甲黄忠のものです。

次はビートマニアⅡDX 3rdスタイル。どんどんと難易度が上がっていく音ゲーですが、プレイヤーの進歩はそれをうわまわっているようです。今作も、ⅡDXシリーズで強さを見せつけているパスカル大福店のプレイヤーの独壇場になっていますね。

アクアラッシュは部門別での集計。面ごとの地形を覚えることが、タイム短縮への近道となるようです。また、隠しモードのエンドレスはいきなり1000ラインを突破していますが、ここまでくると集中力が持続するかが問題になるのではないでしょうか。

スポーンはボスアタックモードでのタイムアタックです。

ビートマニアコンプリートMIX2ですが、ハードモードの方は限界点が達成されています。エキスパートモードはインターネットランキングに対応しているコースだけを集計しましたが、次回からは全コース集計予定です。

バーチャNBAは得失点差で集計開始です。80得点を記録したプレイヤーはほかにもいますが、失点の差でこちら

ゲー事典 ハイスコア個人申請をFAXでも受け付けられるようにいたしました。アルカディアに附随している「ハイスコア申請ハガキ」の裏面をコピーしてお送りください。あなたの氏名／年令／住所／電話番号／職業／お持ちの方のみFAX番号、E-Mailアドレスを明記してください。FAXでの申し込みでも、確認のための店長印が必要です。

君もチャレンジ！ ハイスコア

当コーナーではあなたが出したハイスコア（高得点、タイムなど）を募集中です。

■申請方法

その1：当コーナーに掲載されているお店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

その2：本誌に付いているハガキに必要事項を記入し、当コーナー宛に送る。この場合、スコアを証明するためにはお店の印が必要。

■スコア申請のルール

1：申請は1クレジット完全1人プレイであり、店員またはハイスコア■当者に確認されていること。

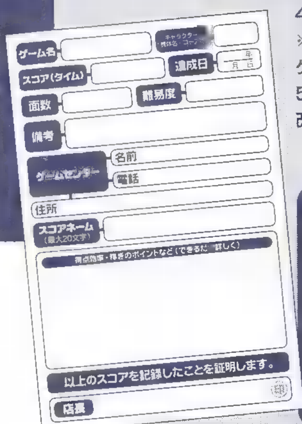
2：■易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。

3：プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

・連射装置（シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む）

・複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行なうもの

どちらも、使用した場合は申請用■にそのむね（連付き、同付きなど）を記述すること。なお、上記以外の改造は、原則としてスコア申請の対象とはならない。



4：大型筐体物の改造は原則として禁止。

※ルール3、4ともに、1994年以前に発売されたゲームに関してはこの限りではない

5：スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などは正確に記載されていること。

ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。
例：たとえば点数が300万点で面数が4面の申請と、点数が280万点で面数が5面の申請の場合は後者の勝ちとなる。

ダートダッシュ		4' 12" 33	D.Hill（D.H）	H.E.アーサー&NASA合同集計
スーパーストリートファイターⅡX	ブランカ	3,345,000	MRC　アイフル	ゲームコーナーフジ（東京）
コラムスⅡ		45面	NGP－ANP	アベニュー北口店（山梨）
ファイナルファイト	コーディ連付き	5,198,630	ZARIA－CAN	レジャーパレス（北海道）
	ハガー連なし	5,122,040	是松	個人申請ゲームプラザニューヨーク大船店（神奈川）
最後の忍道	ノーマル	2,808,400	FGM－UKA	GAME' S　WiLL（京都）
ダライアス	W	5,503,860	SVG	トライアミューズメントタワー（東京）
	X	6,478,770		
フェリオス	ハード	1,249,860	天理剣聖TEN	GAME' S　MILK（京都）
航空騎兵物語		1,450,800	Tobby	遊道楽箱崎店（福岡）
2000年1月23日集計分の訂正				
デイトナUSA2パワーエディション	中級	2' 45" 982	大台突入！！D.Hill（D.H）	個人申請ゲームミッキー（東京）

グラディウスⅣ	3番	2,964,400（6周目2面）	パターン考えます。	Jam' s下井草店（東京）
	4番	3,047,800（5周目4面）	CYG	ゲームプラザキューティ（大阪）
	5番	4,158,600（7周目9面）	ユセミSWY	ギャレッソ津田沼＆新宿店合同集計
ガンバード2	マリオン	4,854,100	KMR	AMランドケンタゴン（東京）
クレイジータクシー		$106,964.22	PNY	個人申請ゲームパークスマイル館（東京）
デイトナUSA2パワーエディション	初級	2' 12" 364	JKR㊙隊員㊃	個人申請アミューズメントマジシャン（埼玉）
	中級	2' 45" 895	ぎるはま㊙隊長㊎㊞	個人申請ハイテクランドセガ国分寺（東京）
	MIX	2' 50" 035		
デイトナUSA2	中級	2' 46" 67	ぎるはま㊙隊長㊎㊞	個人申請ロッキーワールド東松山店（埼玉）
	上級	3' 38" 12		個人申請相模原コンピューターランド（神奈川）
L.A.マシンガンズ		1,750,144	花鳥風月JKP RDX－桑名寛千代	個人申請新宿スポーツランド西口店（東京）
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2		384,710	TYO－チョイ（G.N）	東京レジャーランド小岩店（東京）
ストリートファイターZERO3	コーディ	7,230,500	えど鳩	JOGO江古田店（東京）
	ユーリ	7,043,600	ゴーリ	
	ダン	5,975,600	鉄郎　あわわ。	
ファイティングレイヤー	鉄雄	2,493,600	忍者ウェイトレス千穂に捧ぐ。TTM	モンキーハウス本館（福岡）
	ジョージ	2,167,600	あつし夫さん来店記念 INDICK－HIE	
	ラン	3,036,000	ジャパネットたかた	
	ジグジット	2,230,400	SRP－フランジNTS旨	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
	ブレア	3,657,500	SRP－パラサイトNTS旨	
	ホン	3,733,700	究極気吼弾マニア TTM	モンキーハウス本館（■岡）
	シャン	2,696,000		
ジョジョの奇妙な冒険	イギー	6,350,100	L2A－GYO	GAME' S　WiLL（京都）
	ミドラー	6,081,100		
バトルガレッガ	ガイン	19,419,690	■終面謎の稼ぎで20万 SYG－通天閣ガイン	ゲームプラザキューティ（大阪）
	チッタ	15,713,090	松田純　万歳　Tｰﾐかいち吉村	レタス702（北海道）
月華の剣士		7,525,500	MTF－高下畑セイイチ	個人申請ファンタジースペース（広島）
ストライカーズ1945Ⅱ	震電	3,119,800	保科智子委員長	ゲームセンタードリーム（宮城）
ストリートファイターEX2	ブランカ	3,229,600	小田原ドラゴン先生のご来店を熱望致します	JOGO江古田店（東京）
	バルログ	3,468,500	斬鋼糸の梓ちゃん♡ SSC－VAP	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
	ザンギエフ	3,128,700	茅野　未織ちゃん♡ SSC－VAP	
	ほくと	3,209,700	本田　透ちゃん♡ SSC－VAP	
	ガルダ	3,881,600	伝説超人あーちゃん	アイリン夢空間（岐阜）
ブレイジングスター	ヘルハウンド	62,419,620	AHO－BAN－㋤	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
バトルサーキット	ピンクオーストリッチ	49,387,000	次からは砧…かな？ MTF－高下畑セイイチ	個人申請ＩＣサービス千歳船橋店（東京）
ヴァンパイアセイヴァー	デミトリ	1,558,000	ROK	タイトーイン002スタジアム（大阪）
Gダライアス	オミクロン	55,535,800	GIL㋲	ゲームプラザキューティ（大阪）
ライデンファイターズ	ライデンMK＝Ⅱ	52,517,390	S・N	アババ天神橋店&ガムガム合同集計
ナムコクラッシックコレクションVol.1	ギャラガアレンジ	1,406,680	CYR－WAR てるくはのるFAN	ゲームコスモ町田店＆タイトーイン町田合同集計
もうぢゃ	対戦もうぢゃ	5,555,560	祝「ラブひな」TVアニメ化 NGP－ANP	アベニュー北口店（山梨）
スカッドレースニューバージョン	中級	2' 24" 32	D.Hill（D.H）	H.E.アーサー＆NASA合同集計
戦国ブレード	アイン	2,316,800	J.G.K－ALL㊙	タイトーイン002スタジアム（大阪）
疾風魔法大作戦	ボーンナム	2,184,827	G.M.C.説教T·H㊙	モンキーハウス本館（福岡）
	オネストジョン	2,140,197		
オーマイガァー		1,027,800	NGP－ANP　まだよゆう（?）	アベニュー北口店（山梨）

がトップになっています。

ダンシングステージ フューチャリング ドリームズ・カム・トゥルーは、なぜかトリックの申請はなし。また、今回のマニアックのトップスコアは前回申請分のものです。

ステッピングステージ2は、条件を満たしてエクストラステージを出現させるのが必須でしょうか。また、後半面にいくほど入る点数が高くなるようです。

音ゲーのぷよぷよDA！も、トップスコアは前回申請分のものです。

1on1ガバメントも今回から集計開始です。このゲームは、効率のいい得点パターンを作ることが重要になってくるでしょう。

餓狼 マークオブザウルブズは、今回からキャラ別集計開始です（デフォルトキャラのみ）。集計までの期間が長かったこともあり、レベルの高いスコアが集まっています。

クライシスゾーンはパーク面のヘリでのミサイル稼ぎやコンボで差がつくようです。

デッドオアアライブ2はアイリン夢空間強し！といったところ。パターン作りで他店に差をつけている様子。サバイバルモードは今回から集計開始ですが、いきなり2千万点を突破しています。

バストアムーブ2は相手のソロパートをいくつ奪えるかがポイント。

少し前のゲームですが、ビートマニア3rdMIXのエキスパート テクノで理論値（全ピカグレート！）が達成されています。お見事！

ゲー事典 当コーナーは、全国各地のハイスコアラーの皆様がより公平にスコアアタックを行なえるように、また申請がしやすくなるように、少しずつでも改良を加えていく予定です（混乱が起きない範囲で）。つきましては、皆様の当コーナーに対するご意見、ご要望を募集いたします。投稿形式は弊誌読者コーナー「A-Flo」と同じく、ハガキかE-mailでお願い致します。

3月20日時点

HI-SCORE

ハイスコア全国集計

AOUショー後の新作ラッシュも一段落し、グレート魔法大作戦、サイヴァリアにハイスコアラーの人気が集中している。今後もアツイ争いが展開されそうだ。

熊谷&柏&青葉台ガリバー

埼玉県熊谷市筑波2-49　熊谷駅前ビル1F&BIF　☎048-521-7821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラムマニア (リアル)	77,452,610	壊し屋	ALL
2	ビートマニアⅡDX3rdスタイル (EX　ダンス)	5,382	S.K	
3	ストライカーズ1999 (X-36)	1,926,900	K・S氏に感謝！ COP	2-7迄　テクニカル ボーナス3回逃し
4	ダンスダンスレヴォリューション 3rd MIX	99,715,170	悪代官	ランキング1、 シングル
5	キーボードマニア	3,000,000	鍵盤ALL方手!! デビルハンド西村	リアル/フェアリ・ バーニング・マキシマム

ゲーム　ビンゴ

千葉県市川市相之川4-6-18　YKビル　☎047-395-2065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアコンプリートMIX2 (ハード)	447,600	とみやま♡ (水瀬名雪の人)	ワンダー→モチ→フォール →高速　BP×4
2	グレート魔法大作戦	8,806,450	グリムレン遅いって！ MJN-T.Y	グリムレン使用　6面まで 全一ははるか遠く…
3	アクアラッシュ (上級)	500.61	luce	
4	ストライダー飛竜2	16,019,200	N,S	ALL　なぜランクS? あと100万♡
5	ダンスダンスレヴォリューション 3rd MIX (ノーマル)	99,675,210	1号@KBC (千葉)	フェイバリットソング まだまだ弱いねー！

ゲームセンタードリーム

宮城県仙台市青葉区中央2-1-17　東四ビルB1F　☎022-224-1046

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ストライカーズ1945Ⅱ (震電)	3,119,800	保科智子委員長	ALL　連付
2	ストライカーズ1945Ⅱ (ムスタング)	1,865,000	OMI	ALL　連付
3	ストライカーズ1945Ⅱ (ライトニング)	2,200,700	リハビリ中	ALL　連付
4	ぐわんげ (賀茂源助)	49,569,294	ぐわこ	ALL ×44117
5	戦国エース (アイン)	1,898,300	発狂D㊟	ALL　連付

レジャーパレス

北海道札幌市白石区本郷通り8丁目南3-15　☎011-862-6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グレート魔法大作戦	14,922,330	OAM-PON	ALL　カルテ 残0
2	ストライダー飛竜2	18,625,100	負けているので ザコ	ALL　連付 SP×4
★	ファイナルファイト (コーディー連付)	5,198,630	ZARIA-CAN	ALL　ガム落ち 続金2コ落ち
4	サンダードラゴン	10,000,000+α	マン湖から こんばんは	3-4で達成 連付
5	タスクフォースハリアー	10,000,000+α	T^3-ATS弘	3-2で達成 連なし

ギャレッソ津田沼店&新宿店

千葉県船橋市前原西2-15-16　酒井ビル内　☎047-474-4761

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ストライカーズ1999 (AV-8ハリアー)	3,194,600	HDK	ALL 残3 ボム9
★	グラディウスⅣ (5番装備)	4,158,600	ユセミSWY	7-9 はっきりいってバカ
3	レイストーム (R-GRAY1)	16,169,000	KTZ	ALL
4	レイフォース	9,130,100	KTZ	ALL 連付　1面58万
5	グレート魔法大作戦	0	全キャラスコア 募集中！	サイヴァリアも!! 募集中

プレイランドエフワン

宮城県仙台市青葉区中央2-6-6　タベイビルB1F　☎022-261-5782

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デッドオアアライブ2 (ハヤブサ)	3'28"89	ババ	ALL ミレニアムver.
★	ストライカーズ1999 (F-117ステルス)	3,133,200	けーあい	ALL Ⓢ×3 B×9 Ⓔ×0
3	ぐわんげ (賀茂 源助)	40,525,302	デコレーションケース 手提4号	ALL
4	ギガウィング (カーマイン)	246兆7595億 7019万3910	沙緒里with㋣	ALL
[illegible]	[illegible]ーチャロン オラトリオ・タングラム [illegible]er5.4	1'41"97	HEK-417 (トースト大阪)	ALL アファームドB

ゲームプラザヴィクトリア

北海道札幌市南区澄川4条3-3-6　☎011-813-6025

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアコンプリートMIX2 (ダンス)	3,010	VHA-SHC	ALL
★	ビートマニアコンプリートMIX2 (テクノ)	3,190	VHA-SHC	ALL
3	ビートマニアコンプリートMIX2 (スクラッチ)	2,307	VHA-SHC	ALL
4	グラディウスⅣ (5番装備)	1,144,000	Y.T	2-6
5	Mr.ドリラー (500m)	378,895	VHA-DKM	ALL

ゲームコーナーヤングパレス

千葉県鴨川市横渚884-6　☎0470-93-6431

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	餓狼 MARK OF THE WOLVES (ほたる)	4,063,400	AES-茶柱	ALL　同付 ミスX1　DX2
★	餓狼 MARK OF THE WOLVES (B.ジェニー)	4,034,900	AES-茶柱	ALL　同付
★	餓狼 MARK OF THE WOLVES (牙刀)	3,708,000	七五三	ALL　同付
★	餓狼 MARK OF THE WOLVES (北斗丸)	3,446,600	BAK	ALL　同付
★	ストリートファイターEX2プラス	2,791,000	NYOーチビスケ	ALL　運同付 ガルダ

ロッキーワールド　仙台店

宮城県仙台市青葉区中央3-8-33　ピースビル南町1F　☎022-263-6901

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945Ⅱ (モスキート)	3,105,100	空ボス自爆1万落ち、 NB×3。	ALL 連付 1周 156.4万 残3 B4
2	レイクライシス (WR-03R)	21,490,170	別れ楽しかったです FK-LPA-XYZ	ALL M-03 計722回
3	バトルガレッガ (ミヤモト)	14,841,260	ドコモ株愛好会	ラスボス死
4	Mr.ドリラー (1,000m)	912,350	しばし待たれよ 3日目（仮）	ALL
5	餓狼 MARK OF THE WOLVES (フリーマン)	3,623,800	EVILE EMPIRE	ALL　ほたる無し Ⓔ×1　落ち

レタス702

北海道札幌市北区北7条西2-15-1　TMビル1F　☎011-737-6165

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1999 (X-36)	2,084,000	ナナ隊員（松嶋）万 歳ゴンゾーOLYT	2-8
2	ストライカーズ1999 (F-117ステルス)	1,380,500	僕のナイトメア4.1を返 せー！みたいな$	2-4
3	バスト・ア・ムーブ2	238,320	OLEーオヒョイ狩り 大中マスオ（ギン^2）	ALL バイオ使用
4	グラディウスⅣ (6番装備)	2,020,000	ギンギンメジャー入り	3-9
★	バトルガレッガ (チッタ)	15,713,090	松田純　万歳 T^3～かいち吉村	ALL　5面 1,074万

トライアミューズメントタワー

東京都千代田区外神田4-3-10　☎03-5295-2345

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ポップンミュージック アニメロ	299,100	S	ノーマル
2	ロードランナー　ザ・ディグファイト Ver.B（超達人コース）	38'30	AST-ZAP©	ALL 20面ミス
★	ダンシングステージ　フューチャリング　ドリーム ズカムトゥルー（ベーシック）	172,036,700	オーバーフローのP メエル買ってね！！	Gr2　シングル
4	ストライダー飛竜2	16,641,200	M・D	ノーブースト パーフェクト×2
5	アイスクライマー	9,999,999+α	剣野舞 野次りの私	2名達成 最終面突破

アミューズメントパーク フリーダム平店

福島県いわき市平字田町67-2　☎0246-22-9455

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアコンプリートMIX2 (ハード)	412,440	DJ・You	ALL PX4
2	ビートマニアコンプリートMIX2 (アッパービート)	3,319	DJーザ・センターマ ン（5分と5分か？）	ALL ハイスピードモード
3	パカパカパッション スペシャル	1,637,420	矢部さんの弟子2	ALL　マニアック 78-93-84
4	ダンスダンスレヴォリューション 3rd MIX	97,969,090	KOU-AYR-NORI	ALL DDRシングルランキング3
5	ストライダー飛竜2	15,276,700	KOU-K.H	ALL SS×3、S×2

ファンタジーゾーン夢らんど

北海道旭川市大町1条3丁目　オークビル2F　☎0166-53-5332

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パカパカパッション スペシャル	2,006,350	しら	ALL 92%−95%−93%
2	デッドオアアライブ2 (レイファン)	2'30"32	Knight02	ALL
3	デッドオアアライブ2 (あやね)	2'58"84	HiRo	ALL
4	デッドオアアライブ2 (レオン)	3'58"82	D.D	ALL
5	餓狼 MARK OF THE WOLVES (グリフォンマスク)	1,838,600	CBC	ALL

ジョイプラザはなまる

東京都北区十条仲原1-8-27　十条ホワイトビルB1F　☎03-3906-2212

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デッドオアアライブ2 (サバイバル)	13,573,859	赤羽Rトシ比呂	ミレニアムVer. 69人抜き　あやね
2	デッドオアアライブ2 (サバイバル)	5,469,449	て・し・キャラット	ミレニアムVer. 27人抜き　ジャン・リー
3	デッドオアアライブ2 (サバイバル)	5,208,966	ほえほえ	ミレニアムVer. 48人抜き　ザック
4	餓狼 MARK OF THE WOLVES (ほたる)	1,236,900	勝田	ALL
5	てんこもりシューティング (初級)	941,010	まさにセリエ∀行き スパ番	ALL　連付 ノーミスへたれ

モンテカルロ

群馬県高[illegible]市中紺屋町11　☎027-323-2361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産（チャレンジ）	121,705	ハメやろう城田	ALL
2	Mr.ドリラー (1000m)	919,480	ドリラー新井	ALL
3	ストリートファイターZERO3 (ユーリ)	6,670,500	ゴリ中嶋	ALL　連付 PX3落ち
4	ストリートファイターZERO3 (さくら)	7,298,600	ゴリ中嶋	ALL　連付
5	餓狼 MARK OF THE WOLVES	2,345,000	ハメマスク	ALL グラント

AGスクエア　盛岡店

岩手県盛岡市盛岡駅前通り7-12　☎019-651-6231

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂 (Cタイプ)	435,625,200	Y・C	緊張死 ショット　強化
2	エスプレイド (J-B 5th)	31,235,050	まだ伸びる T.Kiz	残ライフ6-4 ラスボス×16　ALL
3	エスプレイド (相模祐介)	28,336,480	T.Kiz	残ライフ6-4 ラスボス×12　ALL
4	バトルバクレイド (フレイムバイパー)	104,430,380	最後に大失態！ T.Kiz	ALL
[illegible]	[illegible]いの挽歌	355,550	OGD	2-5

ゲー事典　**<ハイスコアFAQ>** Q：餓狼の集計に関してですが、隠しキャラの集計は今後行なわないのですか？　集計しないとしたらその理由を教えていただきたいのですが……。　A：ご質問いただきました「餓狼」の隠しキャラクターであるカインとグラントの件に関しては、本誌のハイスコアページを見ていただけますとお分かりの通り、過去2、3年ほどの集計で部門数があまりに増えすぎたために →

NEW GAME メーカーからのメッセージ

PSIKYO

ロードランナー ザ・ディグファイト

平成の世に、アーケードゲームとして復活を果たしたロードランナー"ザ・ディグファイト"はいかがでしょうか？ "埋め直し"を駆使して、アグレッシヴにプレイしてください！

(株)彩京 ロードランナー ザ・ディグファイト開発
デザイナーF3氏/プログラマーDEO氏/デザイナーYAMO氏

CAPCOM

マーズマトリックス

経験値キューブを稼ぎまくる。それっきゃない！ しかも稼ぎまくるだけでなく、きちんとチェーンさせよう。そうしないとせっかくのがんばりも水の泡。ギガとはちょっと違う攻略法が必要なんだけど、がんばって見つけてね！

マーヴルvs.カプコン2

とにかくコンボをつなぎまくってみてください。とくに有効なのはディレイドハイパーコンボ。目指せ100HITオーバー！ ビーム系のキャラだったら狙いやすいかもね。あとは、3人きっちり残してボーナスも確実にGETしよう。

(株)カプコン マーケティング部 宣伝チーム 尾島氏

TAITO

サイヴァリア

高得点を狙うためには、敵を泳がせることが重要。また、レベルアップの無敵中は、実はかなりの破壊力を秘めているので、ほとんどの敵を体当たりで■殺できます。うまく利用して、ショットによる敵の誤破壊を防ぎましょう。

(株)タイトー サイヴァリアプロジェクトリーダー 江川野氏

NAMCO/EIGHTING/RAIZING

ブレイブブレイド

ハイスコアを目指すには、ナイトモードを活用してすばやく勲章を育てよう。ガードブローク時は、多少の無敵時間が発生するけど勲章を落としやすいので注意。ボスはショットで撃ちこみ点!…地味だけど。

(株)ライジング 開発者一同

マーズマトリックス スコアトライアル情報

マーズマトリックスのスコアトライアル「スコトラ！」が来月からついにスタート！ プレミア物から実用的な物まで、豪華な賞品を多数用意してエントリーを待ってます。また、見事優勝した暁には、そのプレイを伝説として残すため「CFC」のビデオにプレイ映像を収録予定。目指せ、栄冠のトップパイロット!! (→詳細はP.40を参照)

(株)カプコン 宣伝チーム 佐々木氏

ゲームパーク江古田店

東京都練馬区栄町4-7 西村ビル2F ☎03-3991-6025

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1999 (AV-8ハリアー)	3,055,200	木之本まいん	ALL 残3 B×9 やっと合体！
2	バトルガレッガ (ノーマルキャラ)	10,077,690	774 1千万突破記念 処女申請	BHZ Gバット
3	怒首領蜂 (Cタイプ)	646,778,110	カス丸出し君	1周20500万 2-6で死残×2 ALL
4	ストライカーズ1999 (X-36)	2,493,200	こんなのでスマン！よっし	1C ALL
5	1943 ミッドウェイ海戦	2,711,650	まもる	ALL 1P

Jam's下井草店

東京都杉並区下井草2-40-14 ☎03-3397-7608

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアコンプリートMIX2 (ソフトグルーヴ)	2,031	ちくわ店長おはる♡	AAA
2	ビートマニアコンプリートMIX2 (ダンス)	2,936	ゆかりんぼには頭が上がらん！おはる店長	AA
3	ビートマニアコンプリートMIX2 (アッパービート)	3,481	よどさんしっかりして！ちくわ店長おはる	AA
4	ビートマニアコンプリートMIX2 (ファイナル)	3,431	平穏無事これが一番！ちくわ店長おはる	AA
★	グラディウスⅣ (3番装備)	2,964,400	パターン考えます。	6-2

ゲームセンターポパイ

東京都足立区綾瀬4-9-31 ☎03-3620-4873

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアコンプリートMIX2 (テクノ)	3,118	K.U	ちょっとやろっかな。
2	ダンスダンスレヴォリューション 3rd MIX	99,475,030	K・M	NS・R・コース2 パラパラ2個やっちゃった
3	ダンスダンスレヴォリューション solo 2000	981,700	STP	6パネ君ヒミツ(笑)
4	Mr.ドリラー (1000m)	899,020	NOZ	ノーミス 怖かった～
5	ストライダー飛竜2	15,481,100	AXL	ALL、ランクS

P.C立川店

東京都立川市柴崎町3-3-9 ☎042-524-1156

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライダー飛竜2	16,308,100	BA/STA	ALL S.B×3 残ライフ×8 連付
2	パカパカパッション スペシャル	2,133,090	田中千絵 好き好きるー	ALL 90%-96%-66%
3	極上パロディウス	5,237,100	4649フクダ連合のそーすいH.F	ALL 1周250万 メカペン×5
4	Mr.ドリラー (1000m)	937,615	田中千絵ドリるー	ALL ノーミス
5	ぐわんげ (柊 小雨)	49,177,150	みこりん	ALL 稼ぎ4 金46265 三獣7 1200万

プレイシティキャロット巣鴨店

東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビルB1F&B2F ☎03-3943-6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	アクアラッシュ (初級)	359.73	スーパー腹笑い師 ぶっこく堂	ALL 連付
2	アクアラッシュ (エンドレス)	1,336	HCM－鎌倉	連付
3	ファイティングレイヤー (鉄雄)	2,276,800	来店記念TTM	ALL 連同付
4	餓狼 MARK OF THE WOLVES (ほたる)	2,145,600	まだのびるの？⑧	ALL 同付
5	デッドオアアライブ2 (バース)	3'17"82	ランディ・バース	ALL ミレニアムVer.

東京レジャーランド小岩店

東京都江戸川区南小岩8-15-3 ☎03-5668-8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド (美作いろり)	35,712,710	Y.M	ALL
★	ザハウスオブザデッド2	384,710	TYO－チョイ (G.N)	ALL 2回エビタンパグ有 28万54
3	ストライカーズ1999	3,005,000	よっし (今どれい)	残3 ボム7
★	バトルギア (超上級)	2'54"390	MSO－10－LTE	
5	Mr.ドリラー (1000m)	902,195	K.M	ノーミス 6：39

タイトーイン町田店&ゲームコスモ町田店

東京都町田市原町田6-14-8 第5岩下ビル1F ☎042-728-8693

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロードランナー ザ・ディグファイト旧Ver. (とことんモード)	3'31	CRC－えすてる (ぐんぺい君)	ALL
2	ロードランナー ザ・ディグファイトVer.B (超達人コース)	39'26	CRC－えすてる (ぐんぺい君)	ALL
3	Mr.ドリラー (1000m)	995,015	おかだ よしお容疑者 園児×4	ALL 連付 W×5
★	ナムコクラシックコレクションvol.1 (ギャラガアレンジ)	1,406,680	CYR-WAR てるくはのるFAN	ALL 連付 残5
5	サイヴァリア	23,778,820	穴ウメ ザ ドラゴン	ALL 6-B

池袋プレイランドラスベガス&上福岡プレイランドカーニバル

東京都豊島区西池袋1-22-4 信和ビル1F ☎03-3982-1817

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グレート魔法大作戦	49,301,780	ADS-J.J	ALL 残0 ミヤモト アイテム103
2	ストライカーズ1999 (F-4ファントムⅡ)	3,046,400	RED	ALL 残3 ボム×8
3	パカパカパッション スペシャル	2,135,810	るーちゃん	ALL XLボロボロ
4	アクアラッシュ (初級)	369.51	るたまあ	ALL 30秒おち
5	アクアラッシュ (上級)	491.55	るーちゃん	ALL

アミューズメントフォーラム モア

東京都新宿区新宿3-23-14 SHAビル ☎03-3354-2598

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1999 (X-36)	3,180,400	文鎮RYP	ALL 残念すぎ
2	ストライカーズ1999 (F-4ファントムⅡ)	3,090,900	文鎮ZAN-NEN-ISO	ALL 使用B6 ラスボス2万落ち
3	Gダライマス (νゾーン)	38,737,610	NIS	ALL クリオネ12万落ち
4	レイフォース	9,243,800	KTZ	ALL 連付
5	エスプレイド (美作いろり)	35,804,510	KIZ-レーザープリンター	ALL 残4/6 140万落ち

Jack & Betty 日吉店

神奈川県横浜市港北区日吉本町1-19-19 千葉ビル1F ☎045-561-2559

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	三国戦記 スーパーヒーローズ	57,605,300	カリスマ黄忠	ALL 連付 孔明
★	ぐわんげ (柊 小雨)	99,999,999	ユセミSWY (雨小雨狂)	ALL 残33/48 B5 カンスト
★	パカパカパッション スペシャル	2,533,850	「神を■せし者」	95%-98%-97%
4	ストライカーズ1999 (X-36)	3,280,100	HIV関羽	ALL 残3 残B9 MAX101 ヘタレ ボム×2 アホ 連付
5	グラディウスⅣ (5番装備)	3,266,100	サラシナユセミ	6-5 練習中

jogo江古田店

東京都練馬区旭丘1-71-10 ☎03-3954-9261

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ストリートファイターⅢ 3rdストライク (ユリアン)	11,694,400	えどっ■	ALL 連付
★	ストリートファイターⅢ 3rdストライク (いぶき)	8,870,000	もの字	ALL 連付
★	ストリートファイターZERO3 (コーディー)	7,230,500	えど鳩	ALL 連付
★	ストリートファイターZERO3 (ユーリ)	7,043,600	ゴーリ	ALL 連付
★	ストリートファイターZERO3 (ダン)	5,975,600	鉄郎 あわわ	ALL 連付

アミューズメントランド Kentagon

東京都新宿区百人町1-10-7 一番街ビル1F ☎03-3351-5042

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1999 (AV-8ハリアー)	2,566,100	西館屋上直行の人	ALL 足跡スコア
2	アクアラッシュ (上級)	485.33	るーちゃん	ALL
3	ぐわんげ (柊 小雨)	97,244,036	ユセミSWY	ALL すんどめ 残11/12 B5
4	パカパカパッション スペシャル	2,419,510	漬物石になれません	ALL 予選132万 92%-97%-94%
5	ストライダー飛竜2	14,665,000	飛竜担当YAS	ALL 100万落ち

ゲー事典 →(例ストリートファイターZERO3、ソウルキャリバー、ストリートファイターEX2等)、その数の多さによって集計作業が対処できなくなる可能性も出てきました。また、誌面上においてもvol.3全一集計欄を見ていただければお分かりいただけますように、すでに飽和状態になりつつあります。このことからキャラ数の多いゲームに関しては、デフォルトキャラクターのみという方法で集計を行なわせていただく場合があります。

ハイスコア通信

ハイスコア集計店からのメッセージ

■レジャーパレス（北海道）
CAN氏に会いたい人は、土曜日のPM8時以降に来てください。オレンジ色のキャップと、おじさん長靴が目印です。 by 担当君

■ゲームプラザ・ヴィクトリア（北海道）
スパイクアウト（ファイナルエディション）4人協力プレイ可能です。たいへん盛り上がっています。 by KとN

■レタス702（北海道）
寒くない？

■ラッキーワールド仙台店（宮城県）
和男！ コンパネ拭いたか？

■アミューズメントパークフリーダム平店（福島県）
各地へ巣立っていった皆様お元気ですか。里帰りのときは、ぜひお立寄りくださいね。 by shi-ma-Q

■ゲームコーナーヤングパレス（千葉県）
スト研さん、入菱さん、ありがとうございます。 by NYO-チビスケ

■トライアミューズメントタワー（東京都）
平日の午前中限定でタイムレンタル始めました。ぜひご利用ください。

■ジョイプラザはなまる（東京都）
古いゲームの入れ替えはすこぶる激しいのですが、新作、つーかスコア出せるゲームが少ない。そんななか遠方よりはるばるいらっしゃる方々に感謝!!

■ゲームセンターポパイ（東京都）
ポパイのお客様へ。毎度のご来店、ありがとうございます。今月より、店内をリニューアルいたしました。コインゲームのコインでも、ビデオゲームのプレイができるようになりました。イベント（大会）も毎月行なっております。 by 臼井

■アミューズメントランドkentagon（東京都）
新入生、新社会人の方がそろそろ新しい場に慣れたころだと思います。そんな新しい仲間とぜひ一度、遊びに来てください。

■プレイシティキャロット巣鴨店（東京都）
モンキーハウスの皆さん大変お世話になりました。とても楽しい一日でした。また九州方面へ行くことがありましたら寄らせていただきます。 by あつし夫（兄）

■ゲームコスモ町田店（東京都）
今月からタイトーイン町田店と合同集計することになりましたゲームコスモ町田店です。当店ではスコアラーを募集しています。やる気のある人のご来店をお待ちしています。

■Jack&Betty 日吉店（神奈川県）
長老バイトのAKA氏（30）に、ここの記入を頼んだら逃亡しました。

ぐわんげ、とうとうカンストしましたね。おめでとうございます。てゆーか彼の弾よけ、開いた口がふさがらないくらいスゴすぎです。あんぐり。

■GAME BOSS（神奈川県）
マヴカプ2好評稼働中です。3／27現在。 by 店長FAN（て）（28）
大人気のスパイクアウトですが、最近常連さんが増えたようで連日にぎやかです。

■アイリン夢空間（岐阜県）
早くもブーム。キン肉マンⅡ世アニメ化希望。

■GAME CONDOR PART Ⅱ（静岡県）
皆さんがこのカキコを読む頃には、たぶん連休も終わり梅

ゲームプラザイエローハット

愛知県名古屋市中村区則武1-11-9　☎052-453-5857

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バカバカパッションスペシャル	2,217,890	ERO@名古屋遠征記念	87-91-89 マニアック
2	アクアラッシュ（練習）	205.46	LAC-HERO	
3	アクアラッシュ（エンドレス）	899	LAC-HERO	
4	マーヴルvs.カプコン2	1,516,079,000	えくすたあ	ALL（リュウ、サイクロプス、ケーブル）
5	キーボードマニア	2,857,628	ABE	REAL

夢空間ファンタジー

長野県茅野市ちの丁田2732-1　☎0266-72-5339

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Mr.ドリラー（1000m）	851,740	カンストか…。あすたろと	ALL 連付
2	Mr.ドリラー（500m）	369,885	40万台か…。あすたろと	ALL
3	マーヴルvs.カプコン2	2,166,721,100	TA7	ALL ガイル・バレッタ・アイスマン
★	バーチャNBA	80/38	YUT	ALL トレイルブレイザーズ
5	バカバカパッションスペシャル	1,729,560	F.M	ALL 1ゲズ-6ファ-8ファ

GAME BOSS

神奈川県横浜市中区吉田町1-1　☎045-253-8009

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クライシスゾーン	5,509,400	SWT	ALL
2	ストライダー飛竜2	16,411,800	T-GULF-LED-KSM	ALL 34：13 2-1-3-4-5 連付
3	餓狼 MARK OF THE WOLVES（B.ジェニー）	1,903,900	STH	ALL
4	Mr.ドリラー（1000m）	923,820	JJJ	ALL ノーミス
5	サイヴァリア	24,813,210	STG-NEZ＝mic（金欠）	ALL 6-B Lv.157

ゲームプラザトンガ王国

愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ1F　☎052-452-0304

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂（C-TYPE）	658,213,000	JYA	ALL 残2 レーザー強化
★	レイクライシス（WR-OIR）	24,889,940	NWR-KAZ	ALL 連付 ラスボス前
★	ギャルズパニックS2	2'49"62	NMT8.2i	1493万 ALL 5面やや
4	ロードランナー ザ・ディグファイト Ver.B（超達人コース）	34'58"00	IML-UUU	ミス気味 ALL 10秒おち
5	Mr.ドリラー（1000m）	914,420	QQQ	ALL 6 28 カンストなら5分台だね

アイリン夢空間

岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635　☎058-327-0218

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	グレート魔法大作戦	63,307,210	伝説超人あーちゃん	ALL カルテ残0 102個
2	ロードランナー ザ・ディグファイト 旧Ver.（とことんモード）	11'09"00	アイドル超人はじめちゃん	ALL 1P
3	パワースマッシュ	3,063,450	カルロス モヤ	ALL テニスマスターです
★	ビートマニアコンプリートMIX2（ハード）	447,600	アイドル超人はじめちゃん	ALL
★	ストリートファイターEX2（ガルダ）	3,881,600	伝説超人あーちゃん	ALL 連同付

アベニュー北口店

山梨県甲府市北口2-9-11　☎055-227-8681

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイヴァリア	17,393,050	NGP-ANP	ALL LV116 残1
★	もうぢゃ	5,555,560	祝「ラブひな」TVアニメ化 NGP-ANP	ALL 全消×9 50×9←ALL!!
★	コラムスⅡ	45 面	NGP-ANP	99,999ptS B=5270
★	オーマイガァー	1,027,800	NGP-ANP まだよゆう（？）	ALL L36→END ラスト3万
5	テトリス・ザ・グランドマスター	10'17"15	田中君カンバーック	ALL GM PS. お元気？

ゲームハウス　ピットイン

愛知県名古屋市北区金城3-5-6　☎052-916-1722

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーヴルVS.カプコン2	1,347,999,400	名古屋でトリガーやるならピットインさごー	ALL（メガレッド・ソンソン・ケーブル）
2	バーチャNBA	80/43	K.K	ユタ・ジャズ ALL
★	サンペイ	1,676,500	まなみ	エンドレスモード
★	アウトトリガー	441,611	戦術指南役G BON	上級 リナ ALL
5	バカバカパッションスペシャル	1,968,470	ねはし	ALL マニアック

GAME CONDOR PART Ⅱ

静岡県静岡市鷹匠3-1-13　スカイコーポ1F　☎054-255-4363

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ぐわんげ（終小雨）	29,064,241	巫女さん萌え!!	金24,969枚 ALL
2	ギガウィング（ヴィーダシュタント）	246兆7595億1738万6440	美作党員に捧ぐ！ HGA-PCG	LZ、B7、気合、根性、継続 ALL
3	バトルガレッガ（ミヤモト）	12,179,880	X（ペケ）ロッパ！	初期連射無し。ALL
4	バカバカパッションスペシャル	2,086,130	GPT-KOH	85-95-91 ALL
5	テトリスプラス	254,900	SDD－キティ夫	ノーマルコースを4番目 ALL

H.E.アーサー&NASA合同集計

長野県飯山市大字飯山本町1169　☎0269-62-3017

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ビートマニアコンプリートMIX2（ハード）	447,600	Rugged大好きたこまる㊕	ALL B+P×4
2	アクアラッシュ（初級）	361.18	LAC-HERO	ALL
3	グレート魔法大作戦	9,402,810	祝！ 復活記念 NST-K・S	ALL 連付 カルテアイテム72
4	ストライダー飛竜2	14,592,700	温泉で療養していた NST-K・S	ALL 連付 ランクS
5	パワーショベルに乗ろう!!（コミカルモード）	1,331,186	竜太郎	ALL

遊ingポイント　セオラ

滋賀県草津市大路1-7-12　☎077-562-0428

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バカバカパッションスペシャル	2,024,660	NOA	ALL マニアック 89-95-91
★	餓狼 MARK OF THE WOLVES（ロック）	3,540,400	ELF1号	ALL
3	ビートマニアコンプリートMIX2（ハード）	431,557	N・Kジョニー	ALL B×2 PB×2
4	ビートマニアコンプリートMIX2（ハードアナザー）	3,569	EAD	ALL HS-1
5	ビートマニアコンプリートMIX2（アッパービート）	3,462	Afro	ALL HS-1

扇ヶ丘レジャーセンター

石川県石川郡野々市町高橋町15-12　☎076-246-6406

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ブレイジングスター（ヘルハウンド）	62,419,620	AHO－BAN－㊎	ALL
★	SPAWN	2'17"63	AAC	ボスアタックモード
3	サンダークロスⅡ	4,955,910	AHO－BAN－㊎	6-4
4	Mr.ドリラー（500m）	372,610	神鳴流	ALL連なし
5	ティンクルスタースプライツ	3,405,896	成瀬川で萌死に（爆）	ALL奇跡

プレイシティキャロット松本店

長野県松本市中央1-3-7　セントラルビルB1F　☎0263-35-6744

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1999（F-117ステルス）	2,733,200	ノーミスしただけ続きは東京で	連付、1周118万残3 B2
2	ストライカーズ1999（F-4ファントムⅡ）	2,430,000	㊙おさる	連付、1周117万残2 B2
3	ストライカーズ1999（X-36）	2,462,400	クリアしただけ	連付、1周120万残0 B2
4	バカバカパッションスペシャル	2,462,420	HLK	マニアック 94→96→95←
5	ストライダー飛竜2	11,919,100	㊙おさる	連付

ゲー事典 <ハイスコアFAQ> Q：スポーンのダウンロードキャラとか、マーヴルvs.カプコン2の隠しキャラのようなビジュアルメモリを使ったキャラクターの集計はやるんですか？
A：ビジュアルメモリを使用してのモードやキャラクターは集計の対象としていません。現在、ゲームセンターに設置されているビジュアルメモリが扱える筐体の数が少なく、どこでもできるといった状況ではな→

雨の時期……。PS2互換基板を使ったゲームの足音は聞こえているでしょうか!? 突然大予想、X-box同時発売ソフトがクェーク5!（笑）

■ゲームプラザトンガ王国（愛知県）
STG連付、メンテそこそこよし、ビデオ録り一部OK、1プレイ50円のお店です。新作の入りはそこそこよいです。

■ゲームハウスピットイン（愛知県）
いろいろな意味で、「我が道に敵なし!」店員OGI

■遊-ingポイント セオラ（滋賀県）
新転地に行かれたスコアラーの皆様、また遊びに来てください。O・Z氏へ、連絡くださいね。by 担当 飛炎

■GAME's DRAGON（京都府）
当店では、「音ゲーの音量がデカい!」「VF2入れろ」など一部の間で評判です（笑）。とりあえずスコアの狙いめは音ゲー。そろそろ新作も出そろっている頃なので、ぜひ来てね。PS ^{3}K.MZ君、元気にしてますか? by 常連一同

■GAME's MILK（京都府）
との仕様-(T)様、GAN様、長い間ご指導いただき、ありがとうございました。浜松での活躍を楽しみにしています。

■ゲームプラザQティ（大阪府）
立川のBEFさん、EZNさん、遠征ありがとうございました。またのおこしをお待ちしております。店員、常連一同

●タイトーイン002スタジアム（大阪府）
担当者不在時に遠征に来られた方、おもてなしできなくてスイマセンでした。

■ゲーマーズハウスガンマ（大阪[illegible]）
東京からKIZさん、静岡からSDD-JBSさん、福岡からSHI-C=HIRさん、遠くからのご来店どうもありがとうございます。

■パリオ フィエラ ディ プローバ（広島県）
ここ数カ月、ニューゲームがめっきり入荷しなくなり（ダービーオーナーズクラブ入荷のため?）、スコアが集まらなかったため、「集計しない」と承知の上でサイヴァリアのスコアを記入しました。すみません。なお、今後は新作が入荷するもよう。by 担当おおつぼ

■ゲームステージBEAT（香川県）
おとやぴっきい社長、ZZZあいくち氏、XY氏、ご来店まことにありがとうございました。by 担当

■えの木（高知県）
マーヴルVS.カプコン2の対戦が鬼のように流行っていますが、これもすべてジャガーノートのかっこよさのせいであるとクラスのみんなが、クラスのみんなが!

■遊道楽箱崎店（福岡県）
"上君、HID君、MIL君、長い間来店ありがとうございました。新天地でもゲームを頑張ってください。今回より、店名を「遊道楽箱崎店（あそびどうらくはこざきてん）」に変えて掲載させていただきます。今後ともよろしくお願いいたします。by 旧ホワイトハウス箱崎店

■アミューズメント ラージ（福岡県）
高沢氏、鶴来屋8号氏、スバ番氏、ご来店ありがとうございます。次回はカツ丼3倍に挑戦でしょう（爆）

■ゲームプラザ白山（熊本県）
話題の某コリアン音ゲーに待望の続編登場。押しっぱなしはあたりまえ、今度は踏みっぱなしに回しっぱなしも。新曲、リミックスに隠し曲まで。当店1Fにて稼働中です。by 4Dは必見

■ゲームスポット フォーカス（大分県）
何かイイ事ありますよーに。え? 目の前にある? by Ave

ゲームセンターパスカル大福店

岡山県岡山市大福134-4 ☎086-282-6667

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ビートマニアIIDX3rdスタイル (EX アーティスト)	3,737	ZZZあいくち	
★	ビートマニアIIDX3rdスタイル (EX ソウル)	3,830	ZZZあいくち	
★	ビートマニアIIDX3rdスタイル (EX ダンス)	5,411	XY	
★	ビートマニアIIDX3rdスタイル (EX テクノ)	5,130	XY	
5	ビートマニアIIDX3rdスタイル (EX クライマックス)	5,101	ZZZあいくち	

ゲームプラザQティ

大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17 ☎06-6632-0170

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	バトルガレッガ (ガイン)	19,419,690	最終面謎の稼ぎで20万 SYG-通天閣ガイン	鳥294万 ALL 5面1291万
★	ストライカーズ1999 (X-36)	3,336,200	SYG-MIYA-HAR	ALL 残3、B×9
★	ストライカーズ1999 (F-22ラプター)	3,264,900	SYG-D.I	ALL 残3、B×9
★	ドラムマニア (リアル)	83,548,810	SYG-㊙たっき〜	もう少し…
5	ドラムマニア (エキスパートリアル)	230,321,320	SYG-㊙たっき〜	出ました!

GAME's DRAGON

京都府京都市上京区千本通下立売下ル小山町888 ドルスTWO1F ☎075-822-3017

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIII3rdストライク (ヤン)	8,198,300	ALL	ALL
2	バカバカパッション スペシャル	2,005,980	HYR㊤	カレードラム忍、メリードラム忍、XLベース
3	餓狼 MARK OF THE WOLVES (ロック)	1,933,600	ALL	ALL
4	Mr.ドリラー (1000m)	881,320	あにヲ	ALL 1ミス ドリラー
5	Mr.ドリラー (500m)	368,525	N.K.ジョニー	ALL

パリオ フィエラ ディ プローバ

広島県広島市中区紙屋町2-2-17 ☎082-242-7588

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プレヒストリックアイル2 原始島	87,341,300	XRX一渋川流一ザビガ神	ALL 星×766 前方集中型 ノーミス
2	サイヴァリア	24,208,170	XRX一大魔王	ALL LV.168
3	スーパーパズルボブル	39,205,890	えーり	ALL ひとりでパズル
4	餓狼 MARK OF THE WOLVES (フリーマン)	2,169,100	EVE	ALL
5	ブレイジングスター	28,822,190	?	ALL R9

タイトーイン002スタジアム

大阪府豊中市玉井町1-9-3 ☎06-6844-0586

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ロードランナー ザ・ディグファイト 旧Ver.（とことんモード）	11'32"00	KTL-EL2	ALL
2	ロードランナー ザ・ディグファイト Ver.B（超達人コース）	32'40"00	KTL-EL2	ALL
★	ビートマニアコンプリートMIX2 (ハード)	447,600	GDS-RUN	ALL BP×4 全曲モード無し
[illegible]	クライシスゾーン	5,947,550	咆哮野郎-まJU	ALL
★	ギガウイング (カーマイン)	271兆5520億9519万6580	アイドル超人キョンちゃん	ALL 9×6 ノーミス 引退します。

GAME's WiLL

京都府京都市左京区一乗寺高槻町20-1 ☎075-711-1435

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイヴァリア	24,470,300	AFO	ALL
2	ロードランナー ザ・ディグファイト Ver.B（超達人コース）	32'29"00	WZH	ALL
★	ストリートファイターIII3rdストライク (まこと)	11,910,600	ヅガ夫	ALL 連同付
★	ストリートファイターIII3rdストライク (ヤン)	12,906,000	LZA-GYO	ALL 連同付
★	パワーショベルに乗ろう!! (激闘編)	1,244,680	FGM-UKA	ALL

アメニティスペースOZ合同集計

山口県小野田市西高泊644-3 ☎0836-84-5147

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バカバカパッション スペシャル	2,244,510	ハム漬物HSK	GZ-GZ-GZ マニアック 90 95 88 小野田店
2	バカバカパッション スペシャル	3,938,190	リズム戦隊バカレンジャー	マニアック・協力 小野田店
3	リアルブレイク (ノーマル・ナインボール)	42,200	EBI	ALL 小野田店
4	Mr.ドリラー (1000m)	938,835	ZTY	ALL ノーミス 小野田店
5	サイヴァリア	15,061,980	KOR	LV-97 6-B 宇部新川店

ゲーマーズハウスガンマ

大阪府池田市石橋1-8-10 ステーションプラザ3F ☎0727-62-6780

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1999 (F-117ステルス)	3,041,900	キムチコッテリGET ELS-P&A	ALL ノーミス B×8
2	ビートマニアコンプリートMIX2 (ダンス)	2,829	支部長YMG-Ⓒ	ALL D.Y562点
3	ビートマニアコンプリートMIX2 (ファイナル)	3,315	支部長YMG-Ⓒ	ALL スカオールG♪
4	ビートマニアコンプリートMIX2 (アッパービート)	3,230	支部長YMG-Ⓒ	ALL LDオールG♪
5	モンスターランド	3,740,450	「アレフ」ZYO-U	ALL

GAME'S MILK

京都府宇治市大久保町北ノ山101-5 ☎0774-44-5770

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グレート魔法大作戦	49,743,510	GSK	ALL連付 カルテ使用
2	ロードランナー ザ・ディグファイト 旧Ver.（とことんモード）	7'17"00	GSK	ALL 残タイム
3	餓狼 MARK OF THE WOLVES	2,513,800	FUJ 集計希望	ALL P グラント使用
4	Mr.ドリラー (500m)	371,140	TNF	ALL ノーミス AIR MAX
5	パワースマッシュ	$3,795,745	BMW	ALL キュービック使用

丸久小郡店ファミリーランド&G.T.スピリッツ

山口県吉敷郡小郡町矢足丸久小郡店2F ☎083-973-0909

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	F355チャレンジ	2'47"060	QOO	ツインタイプ スズカショートレース
2	Mr.ドリラー (1000m)	827,745	AFP-会長	ノーミス
3	パワーストーン	5'48"43	ドライもん	フォッカー ALL
★	餓狼 MARK OF THE WOLVES (テリー)	3,908,500	CCG	ALL
5	グラディウスIV (4番装備)	1,493,900	YOU	3-4

ジャスコ川西店プレイランド

兵庫県川西市小花1-6-16 ☎0727-59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライダー飛竜2	12,312,600	T.D久保田	A.S.S.A.A(ALL)
2	バカバカパッション スペシャル	1,494,820	TA2	ALL シルバーチップ 70-67-87
3	バカバカパッション スペシャル	617,630	DDT	XLTドラム (65%、0%)
4	エスプレイド (J-B 5th)	28,900,510	A.I	ALL 残×3
5	ティンクルスタースプライツ	3,065,049	M・Iくん「ランちゃんといっしょ♡」	ランチャン ALL MAX 43 Hits

アバババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店

大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F ☎06-6357-6677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	キーボードマニア	3,000,000	あさひな☆ゆうこ	ALL ノーミス (リアル)
2	ロードランナー ザ・ディグファイト 旧Ver.（とことんモード）	10'41"00	MPY-がる	ALL
3	ストライカーズ1999 (F-4ファントムII)	3,135,200	AXIOM-H.Y㊝	ALL 残3 B9 1周119万
4	ギガウイング (カーマイン)	270兆2788億9596万0180	®YON²	ALL
★	ライデンファイターズ (ライデンMK-II)	52,517,390	S.N	ALL

ゲー事典 →いということが理由です。しかし、最近ではセガの対応筐体のほかにも、ナムコやカプコンの筐体など続々とビジュアルメモリ対応筐体が販売されています。どのゲームセンターでもこれらビジュアルメモリ対応筐体が見られるといった状況になったときには、ビジュアルメモリを使用したモードやキャラクターも集計の対象にしたいと考えています。

RULES

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加ルール

■次回（5月21日締切）から集計開始予定のゲーム
メタルスラッグ3
ビートマニア クラブMIX

■4月9日締切分から新しく追加したルール

●マーヴルVS.カプコン2
キャラ別集計は行なわず、全キャラ合同で集計します。使用キャラはアーケード版デフォルトキャラに限ります（ビジュアルメモリによって出現させることができる隠しキャラは使用不可）。

●グレート魔法大作戦
デフォルトの4キャラのみで、キャラ別で集計します。隠しキャラの集計は行ないません。

●ビートマニアコンプリートMIX2
エキスパートコースの全部門とハードコースで集計します。

●ザ タイピング オブ ザ デッド
スコアで集計します。年俸での集計は行ないません。

●バーチャNBA
得失点差で集計します。チーム別集計は行ないません。

●ビートマニアIIDX 3rdスタイル
エキスパートコースの全部門と7KEYモードで集計します。

●その他の集計開始予定ゲーム（以下のゲームに関しては、部門別集計は行ないません）
サイヴァリア
ポップンミュージック アニメロ
三国戦記スーパーヒーローズ
ドリームオーディション
ゴルゴ13
ビートマニアIII
キーボードマニア
電車でGO!3 通勤編
ザ ブロックくずし
ウンジャマラミー
1on1カバメント
ステッピングステージ2
ぷよぷよDA!

■4月9日締切分から変更したルール

●スポーン
ボスアタックモードのタイムで、全キャラ合同で集計します。使用キャラはデフォルト＋タイムリリースキャラに限ります（ビジュアルメモリによって出現させることができる隠しキャラは使用不可）。

●ミスタードリラー
1000mモードはカンスト達成のため集計打ち切り。500mモードは集計を続行します。

●ロックン3
カンスト達成のため集計打ち切り。

●ダンスダンスレヴォリューション3rdMIX
ノーマルモードは限界点達成のため集計打ち切り。SSRモードは集計を続行します。

■既存のゲームに関するルール（一部）

●アクアラッシュ
練習、初級、上級、エンドレスの4部門で集計。エンドレスモードはプレイ画面でしか確認できないので注意。

●ロードランナー ザ・ディグファイト
旧Ver.のとことんモード（残タイム）とVer.Bの超達人コース（タイム）で集計しています。

●ダンシングステージ フューチャリングドリームズカムトゥルー
ベーシック、トリック、マニアックの3部門で集計しています。

●デッドオアアライブ2／デッドオアアライブ2ミレニアム
タイムアタックモードはキャラ別で、サバイバルモードは全キャラ合同で集計しています。旧Ver.とミレニアムVer.は同じタイトルとして扱い、合同で集計しています。

●餓狼 マークオブザウルブス
隠れキャラであるグラントとカインを除いてキャラ別で集計をしています。サバイバルモードの集計はありません。

●ストライダー飛竜2
スコアで集計しています。クリアタイムの集計はありません。

●ダンスダンスレヴォリューションSOLO 2000
4パネルと6パネルの2部門で集計しています。

●ダンスダンスレヴォリューション3rdMIX
SSRモードで集計しています。ノーマルモードは限界点達成のため集計を打ち切っています。

●ビートマニアIIDX 2ndスタイル
隠しコースを含むコース別で集計しています。

●ダンシングステージT.K.D.
ベーシックとトリックの2部門で集計しています。

●キャラ・機体・部門別集計を行なっていないゲーム
パワースマッシュ
ストライカーズ1945プラス
アウトトリガー
パカパカパッションスペシャル
ロックンメガセッション
セガテトリス
チェンジエアブレード
ポップンステージex
トイファイター
クエストフォーフェイム
サンバDEアミーゴ
（全曲コマンドを使用したスコアおよび、スーパーハードモードでのスコアも集計対象となります）

PLAY-HOUSE VIDEO-GAME アスカ

佐賀県伊万里市浜町五番街 エル・アスカビル2F ☎0955-23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デッドオアアライブ2（エレナ）	3'31"35	Mr-AZX	ALL 旧Ver.
2	餓狼 MARK OF THE WOLVES（牙刀）	1,535,000	Mr-LEO	ALL
3	鉄拳タッグトーナメント	3'15"55	Mr-KAN	ALL 吉光・ジン
4	武力・ONE	1'11"75	Mr-Y・G	ALL ロブ・パイソン
5	マジカルテトリスチャレンジ フューチャリングミッキー	8,070,300	Mr-AZX	ALL ミッキー

遊道楽箱崎店

福岡県福岡市東区箱崎6-1-2 松本ビル1F ☎092-641-9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	航空騎兵物語	1,450,800	Tobby	ALL 連付
★	ゾンビリベンジ	2,095,450	山田税改	ALL スティック ブライトリング あと10万
3	パカパカパッション スペシャル	2,294,020	上゛	ALL 91-97-90
★	デッドオアアライブ2（サバイバル）	22,630,794	HID	ミレニアムVer. ザック 99win あと1人
★	サイヴァリア	18,265,090	ゴメンナサイ	ALL LV:22

ゲームステージBEAT

香川県高松市花ノ宮町3-2-2 ☎087-868-6007

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ビートマニアII DX 3rd Style（7キー）	788,769	NBM-武奇	ALL
2	ビートマニアII DX 3rd Style（アーティスト）	3,531	GALM II	ALL ハイスピード
3	ビートマニアII DX 3rd Style（テクノ）	5,099	XY	ALL
★	ビートマニアコンプリートMIX2（ハード）	447,600	GDS-RUN	ALL BP×4 全曲モード無し
5	ストライカーズ1999（F-117 ステルス）	2,243,500	MME(マメ)	2周ALL 残×0 B×1

ゲームプラザ白山

熊本県熊本市九品寺5-15-7 ☎096-362-2711

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	三国戦記 スーパーヒーローズ	105,889,900	EXR	ALL 白甲黄忠
★	ストライカーズ1999（X-36）	3,306,000	MST	ALL ノーミス ノーボム
★	パカパカパッション スペシャル	2,404,190	メ切前やっただけ D MT-SKS-YOU	ALL マニアック 90-94-96
4	チェンジエアブレード	14,426,400	モミモミマン	ALL デルタエッジ
5	デッドオアアライブ2（かすみ）	2'20"7	YAN-723-	ALL

サブカルチュア

福岡県筑紫野市二日市北1-2-3 黒崎ビル ☎092-922-9010

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	餓狼 MARK OF THE WOLVES（ほたる）	2,184,200	K.Y	ALL
2	餓狼 MARK OF THE WOLVES（ジェイフン）	2,010,800	K.Y	ALL
3	ストリートファイターIII 3rd ストライク（ヤン）	10,300,200	キラトマ	ALL 連付
4	ストリートファイターIII 3rd ストライク（リュウ）	7,129,300	十べえ	ALL
5	パカパカパッション スペシャル	2,248,400	KAZ	ALL

チャレンジバンバン

愛媛県松山市道後樋又4-28 ☎089-924-5583

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイヴァリア	17,388,430	S・H	ALL L-123
2	セガテトリス	2,242,850	IDA先生さようなら	ALL
3	Mr.ドリラー（1000m）	878,835	FAD-IDA	ALL
4	Mr.ドリラー（500m）	375,465	ドリチン	ALL
5	ぐわんげ（シシン）	45,455,888	次鋒レオパルドン	ALL 金×45127

ゲームスポット フォーカス

大分県大分市末広町1-25 末光ビル1F ☎097-532-4355

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	餓狼 MARK OF THE WOLVES（ほたる）	2,960,000	SNKのヒロインナコルル→ほたるへDUO	ALL P×11 グラント前207万
2	餓狼 MARK OF THE WOLVES（北斗丸）	2,851,500	う〜ん、僕にしてはガンバッタ DUO	ALL P×12
3	餓狼 MARK OF THE WOLVES（グリフォンマスク）	2,792,600	コラッ! 渡辺殺!アネージュ特撰隊 ㊙井丈	ALL
4	餓狼 MARK OF THE WOLVES（B.ジェニー）	2,711,600	つながんねー DUO	ALL P×7
5	餓狼 MARK OF THE WOLVES（牙刀）	2,273,200	Y.OS-JAC	ALL

アミューズメント ラージ

福岡県山門郡三橋町下百町6-6 栄和第一ビル1F ☎0944-73-9408

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	てんこもりシューティング（初級）	951,080	ズバ番	ALL ノーミス
2	餓狼 MARK OF THE WOLVES（ケビン）	2,653,800	ALS-JOKER	ALL 同付 カイン有
3	餓狼 MARK OF THE WOLVES（グリフォンマスク）	2,718,600	ALS-JOKER	ALL 同付 カイン有
4	マーヴルVS.カプコン2	2,359,535,300	K	ALL ㊙
5	ビートマニアIIDX 3rd スタイル（エキスパート DANCE）	5,016	USA	ALL ㊙

えの木

高知県高知市旭町3-104 ☎088-825-3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロードランナー ザ・ディグファイト旧Ver.（とことんモード）	10"44'00	11分は出てたはず LAOS-長田仙人	ALL
2	ロードランナー ザ・ディグファイト Ver.B（超達人コース）	33'25"00	運ゲーじゃけ LAOS-長田仙人	ALL
★	ストリートファイターIII 3rd ストライク（ダッドリー）	11,250,000	友人の結婚式で花嫁をナンパ ㊙おとこ汁	ALL 連同 車エクセレント ギル終了925万
4	グレート魔法大作戦	29,029,070	柾木二等兵	ALL カルテ×11
5	ストライダー飛竜2	16,759,500	AAZ	ALL 連 B×2 1ミス

当コーナーでは随時ハイスコア掲載店を募集しています。

ハイスコア 募集 掲載店

掲載希望の店舗さまは……
○店舗名
○連絡先（住所・TEL・FAX・E-mailアドレス）
○店長およびハイスコア担当者名
○サンプルとして店舗のスコアを10項目
○お店のPR文
以上を官製ハガキに明記して、下記の宛先までお送りください。ご応募お待ちしています。

宛先 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル7F
株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

次回集計
（アルカディアNo.3掲載用）は
5月21日（日）
までに出されたスコアで、
5月24日（水）
当日消印まで有効です。

モンキーハウス本館

福岡県福岡市中央区六本松2-6-7 ☎092-731-0052

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ストライダー飛竜2	25,263,400	フセイン	ALL 連同付
2	スポーン	5'12"65	ビリオン・バスター "U."	ALL ブリムストーン
3	パカパカパッション スペシャル	2,416,510	ヒマつぶし	ALL 92-96-95
4	アクアラッシュ（エンドレス）	1,368	G.M.C.説教げえむのごんちゃん㊙	
★	ファイティングレイヤー（ホン）	3,733,700	究極気吼弾マニア TTM	ALL 連同付

ゲー事典
ハイスコアに関するお問い合わせは、E-mailもしくはFAXをご利用ください。 E-mailアドレス：arcadia@ml.ascii.co.jp FAX：03-5433-7212
題名（subject）は「ハイスコアに関する質問」で。質問をお寄せいただく場合は、あなたの氏名／住所／電話番号／返信用メールアドレス（FAXの方はFAX番号）を明記して下さい。

豪華に3部構成！

Punch Mania

北斗の拳

担当：ももやん&青さってぃあ　ゲストライター：MAN次郎
マンガ：しじみ

今回は通常のパンチマニア攻略に加え、ゲストライターによるパンチ講座、パンマニマンガの豪華3部構成！見どころ満載でお送りします。

今回の攻略は、多くの種類がある北斗神拳奥義の解説だ。相手キャラクターごとに使用する奥義は決まっているが、発動方法はさまざま。コレを覚えておけば、（自分の）体力の配分などができるだろう。

奥義のなかで単純でありながら難しいのが、百裂系の猛連打だろう。中級以降、50発以上になると、奥義失敗も多いのでは？　そこでオススメしたいパンチ方法が、ダブルパンチ法だ。

出てくるパッドを、両手で交互に連打するオーソドックスな方法は、連打力がなければかなりキツイ。それよりも両手を同時に突きだし、上→下→上……と繰り返す方が数倍ラクだぞ。格好悪いが、確実にヒット数を引き出せるだろう。



やってみれば、その絶大な威力がわかるダブルパンチ。

初級「サザンクロス編」



練習編をクリアしたキミがプレイするならば、迷わずこの初級を選ぶべきだ。ジード戦でパンチマニアの基本を学び、軽く肩慣らし。ハート戦では多重パンチを覚え、特殊な奥義パターンを練習しよう。最後のシン戦は中級ステージの前哨戦と思って、全力で叩き込もう。

お笑い！マン・ザ・道場

教えてやるぜ！オレの熱い拳を！

まずは礼だの

北斗神拳部

おいどうした！　そのヘッピリ腰は！　そんな腕で「パンチマニア」を制覇し、地球の平和を取り戻すことができると思っているのか馬鹿モ〜ン、者！

というわけで、担当2人（C・LAN&ももやん）の動きの悪さを見るに見かねて（前号を参照）登場した、押し売り師範のMAN次郎。

今日は、俺の知っているパンチの正しい打ち方を伝授する。多少厳しくても、しょんべんと血の汗を流しながらついてくるように！

と、気合い充分で指導にあたるのだが、やはり武道は礼に始まり礼に終わる。まずは練習前に一礼をした。





これを殺ればいいんだな！



我が北斗紳拳部のあいさつは、他の格闘技の礼とはひと味違う。左右の指を交互にポキポキベキリと鳴らしながら「お前はもう死んでいる……」と言うのがあいさつだ！　ヘヤ！

俺の名前を言ってみろ

格闘馬鹿2代目。おやじの背中を追い続けて、ひたすら格闘技の道を追求した、マッスルブレイン（脳味噌筋肉）。現在取得している格闘技は、柔道・合気道・空手の3種類。なかでも空手は2段の腕前らしい。先日、他誌の取材で、あのムサシ選手とスパーリングをしてボコられた。

PROFAILE
MAN次郎

身長174センチ
体重74キロ
趣味は2階から飛び降りること。





世紀末救世主伝説

般血(パンチ)麻仁也(マニヤ)

第一話
救世主現る

ゲー事典 コナミと言えば、もうお馴染みのインターネットランキング。もちろん、このパンチマニアにもインターネットランキング用のパスワードが用意されているぞ。ゲーム終了時にパスワードとスコアが出るので、それを速攻メモって、コナミホームページにアクセスだ！　日本全国のパンチマニアと点数を競い合おう！

気合いを入れて突きまくれや～!!

オイお前ら、俺の技は目で盗め！ と言いたいところだが、初心者にそれを言っても無理か。今回は大サービスで細部まで教えてやることにしたぞ。

パンチを打つときに必要なのは、ドッシリとした腰と気合いの2つ。技を繰り出すときの形なんてものはどうでもいいんじゃ（←適当）。標的が迫ってくるのを素早く察知して、的確にアタックせんかい。土台である腰さえしっかりしていれば、どんなモーションのパンチでも一撃必殺と知れ。牛でも恐竜でも簡単におだぶつだぜや（ウソ）。



上段突き POINT

相手の顔面を貫く正拳突き。狙う場所は、ノドか鼻の下の急所。パンチを打つ際には、肘を脇腹にこするようにすると良い。写真の構えは、空手でいうところの右三戦（ミギサンチン）。

左の正拳突きや、足技へのコンビネーションにつなぎやすいのが強み。



中段突き POINT

四股立ちの姿勢で腰を落として、まっすぐ相手の腹を突く。姿勢が正面を向いているため、何発でも続けて拳を繰り出すことが可能。上段突き同様、パンチを打つときには肘で脇をするようにして出す。ただし、攻撃をする際は金的がガラ空きなので要注意。多用厳禁。



下段突き POINT

片膝を地面について、金的や膀胱（ボウコウ）を打ち据える。ダウンしている相手なら、そのまま顔面を狙うのも面白い。姿勢が低く、バランスも悪いため、慣れないうちは攻撃時に顔を攻撃されやすいが、そこらへんは今回教えないディフェンステクニックでカバー。



ビシビシいくぜ！

オッセ、オッセ、デェヤ～！　怪しい気合い（奇声？）が道場内を響き渡る。黙々と技を教えるMAN次郎だが、はたしてどこまでパンチマニアに通用するのか？ 地獄の特訓にひたすら着いていく練習生は、いつになったらそのことに気づくのだろう。このゲームに威力は関係ないだろ！　筐体ブッ壊す気かよオイ！

対ジード



北斗百裂拳：一定時間以内に50発叩き込め！ 並みの体力の持ち主なら、問題なくクリアできるはずだ。

対Mr.ハート



北斗柔破斬：パッドを時計回りに叩き、最後に一発タイミングよく叩け！ 最初の1周目は簡単に叩けるが、2周目から早くなるのでパンチスピードを上げていこう。

対シン



北斗十字斬：一定時間内に50発叩き込め！ 初級ステージ最後の攻撃なので、ここは全力でアタック（スピード重視）しよう。これを余裕でクリアできないと、中級以降は苦しい闘いになるはずだ。

中級「南斗六聖拳編」



中級ステージは2種類あるが、どちらが簡単なのか？ と聞かれたら、とりあえずは「南斗六聖拳編」と答えていいだろう。最初の奥義が50発なので、初級をクリアしていれば1面は越えられるはずだ。しかし、レイ戦の60発が難所かも。ここで終わる人も少なくないだろう。シュウ、サウザー戦は奥義ゲージを溜めるのも困難なほどの難度だぞ。

対牙一族

岩山両斬破：最初に3回、単発で出てくるパッドを叩いた後、一定時間内に50発叩き込む。最初から練習ステージのラストと同じ数だけ叩き込まなければならない所に、中級ステージの難度がうかがえる。

対レイ

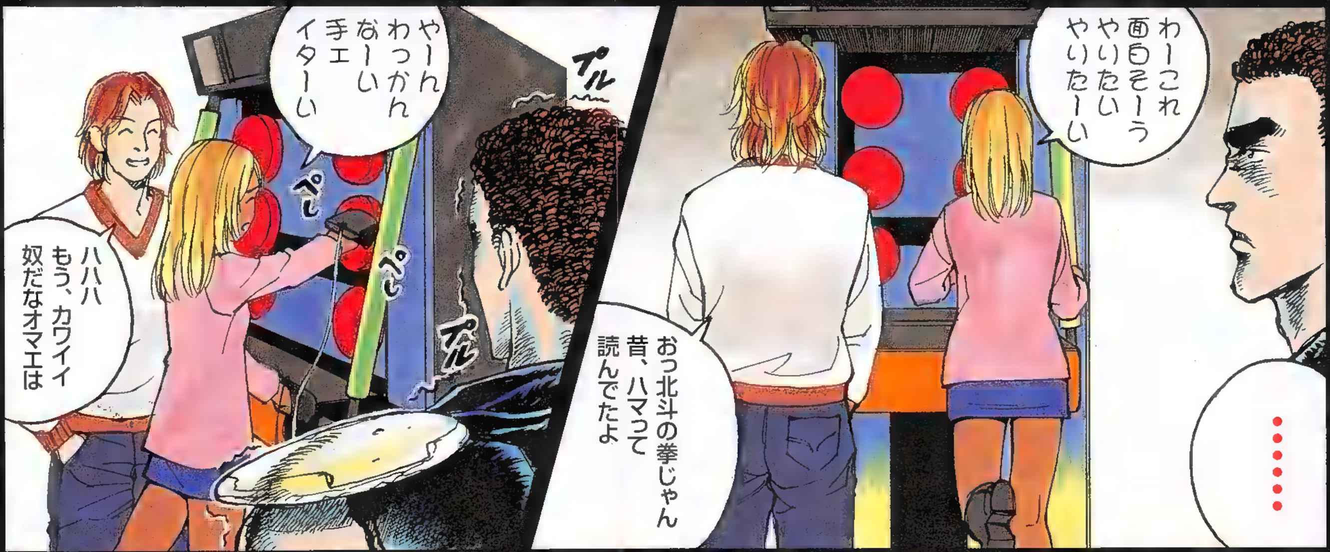
北斗龍撃虎：一定時間以内に60発叩き込め！ 気を抜くと最初につまずくのは、この奥義だろう。60発は思った以上に多く、今までより時間も若干短いぞ。ダブルパンチ法で切り抜けよう。

対シュウ

水影心：パッドを下から上へ、順番に叩け！ 左右1個ずつずれて叩くことになるので、混乱しやすいぞ。左右をうまく、別々に動かす練習をしておこう。

対サウザー

天破活殺：次々とパッドが出てくるが、その中でランプが点灯しているモノだけを叩い



ゲー事典　中級以降になると、パッドが一度に3個以上出てくる場合がある。人間である以上、コレを倒すことは不可能。しかしよく観察してみると、パッドの中の1つは遅れてランプが光るはずだ。パッドが出てきてからランプが光るまでのタイミングは一定ではないので、注意していこう。パッドに惑わされるなよ！



奥義伝授

練習すること1週間！ ついに奥義を伝授される日が来た。その奥義とは、空手の必殺技ともいえる「双手突き」だ。相手の顔と膀胱を同時に攻撃する、クリティカル技。前屈の姿勢を取り、いっせいにパンチを繰り出そう。腰の回転が威力を生む。しかっし、技のモーションが大きすぎるため見切られやすく、攻撃後の硬直も長い。打ったあとは反撃（奥義による返し技）に注意しなければならない。

実戦は気合い

やはり最後に出てきた言葉は気合い。馬鹿（MAN次郎）には気合いしか脳にない。練習の成果を試そうと、C・LAN＆ももやんはやる気十分でパンプアップしている（MAN次郎に言葉を聞く耳はないため、各自練習を続ける……）。そして、MAN次郎から1人ずつ実戦を行ない、北斗の世界を堪能。まだまだ強い奴は五万といることを実感した……。

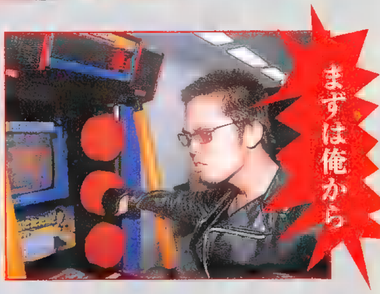
戦いが終わったあとの北斗神拳部は、負けたことなどまったく覚えていないといった感じにポーズでシメ。善戦したことにより自信を取り戻したようだ。かなり頼もしい面構えになった。



実戦練習中、練習の甲斐あって、ももやんのパンチがMAN次郎に炸裂。自慢のサングラスもズレル。そしてムカプチ（怒りを表現）。



さっそく間違えるC・LANだが、MAN次郎はお構いなし。見ているだけで、教え方はいたって適当だ。本当にこんな練習で強くなれるのか？



形だけは様になっている（顔も凄い）が、すぐに息切れが……。練習不足は隠せないようである。こんなものではお手本にならない。もっとしっかりしてほしいものですハイ。



ここに注意かのう

トリッキーな戦法で攻めまくるC・LAN。習いたての奥義もバーゲンセールのように出しまくり。だが、慣れない技を多用しているせいか、うまく的をとらえることはできないようだ。それを見たMAN次郎は、ニッコリしながら頭をなでる。まるで成長しない弟子を見てあざ笑っているようである。



ここが甘い

醜態を見せておきながらも、本人は気づかない。実戦中だというのに、ももやんにパンチのアドバイス。赤いランプを見てからしっかり殴っているにもかかわらず、反応が遅いと檄を飛ばす。しかし、ももやんのパンチは確実に速くなっており、またたくまに初級をクリア。MAN次郎の実力を上回る手練れとなった。

ていく。その後、一定時間以内に80発叩き込む。最初はパッドをしっかりと見ていれば、失敗はないだろう。しかし、80発がかなりキツイ。ダブルパンチ法もここが限界かも……。

中級「世紀末覇者・拳王編」

最初から60発と難度の高い「世紀末覇者・拳王編」。カーネル戦から気合いを入れていかないと、十分負けられるぞ。だが2面のデビルリバース戦は連打がないので、レイ戦よりは簡単にクリアできるだろう。ウイグル獄長戦、拳王戦は、言うまでもなく厳しいぞ。やはり拳王は強い！

対カーネル

北斗壊骨拳：まず、複数のパッドが一度に出て、その中でランプの光ったパッドだけを打ち抜いていく。その後、一定時間以内に60発叩き込む。最初から60発と、難度高め。ただ、叩き込む時間は短くないので、ちょっと気合いを入れれば成功するはずだ。

対デビルリバース

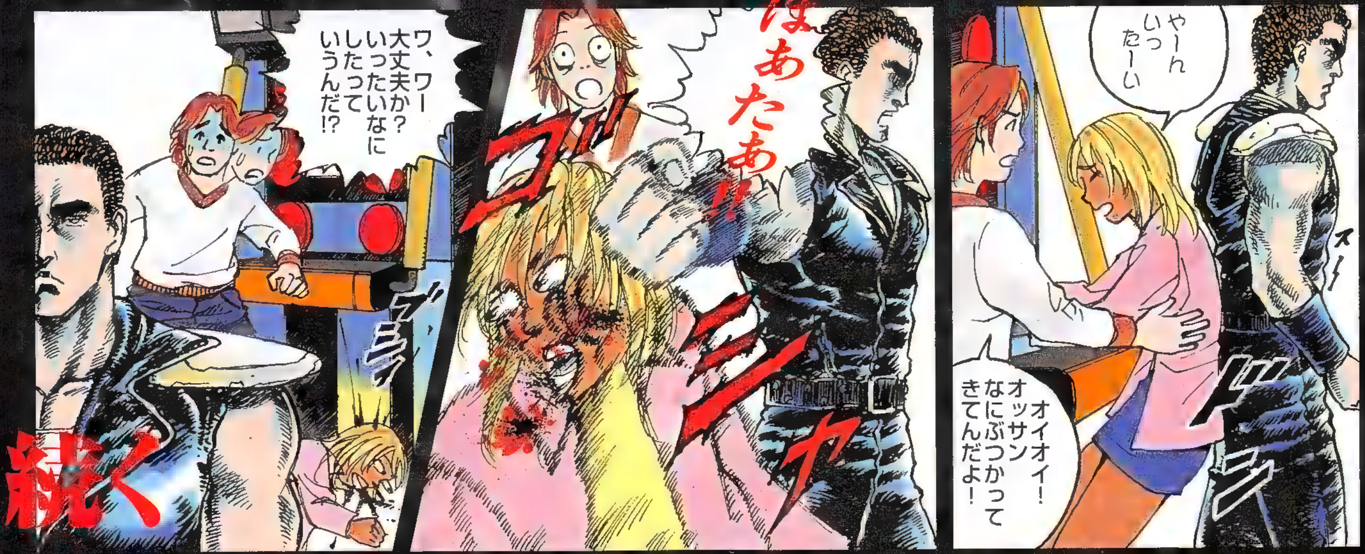
北斗七死星点：出てくるパッドをタイミング良く7回叩く。連打を必要としないので、比較的簡単で体力を消耗しない奥義だ。ただし、タイミングは意外とシビアなので、気を抜かないでほしい。

対獄長ウイグル

北斗回裂拳：出てくるパッドをタイミング良く叩く。その後、一定時間以内に70発叩き込む。タイミング良く叩く部分は、両手パンチが基本。それほど難しくはないだろう。回裂拳の70発は、やはりキツイぞ。気合い入れて、スピードを上げよう。

対拳王

奥義名なし：一定時間内に100発叩き込め！ 気合いと根性、パンチの回転力を上げろ、としかアドバイスできないほどキツイ！ 叩き込める時間は思った以上に短く、絶望するのみだ。奥義に辿り着くまでも大変なのに……。

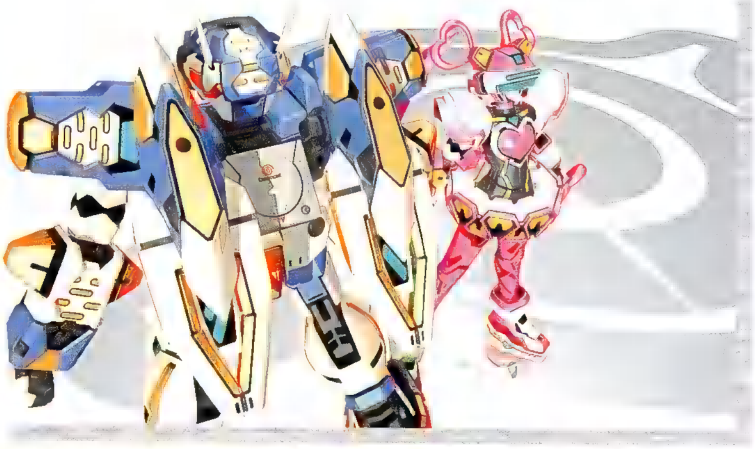


ゲー事典 さてさて、次回は上級ステージを紹介する予定だが、かなりの強敵なのである。プレイしてもらえばわかると思うが最初の相手、ジャギですらまともにクリアできないだろう。中級を確実にクリアできないと、無理ってことですか。ってことで、次回までに中級をクリアできるように練習しておいてください。ではでは。



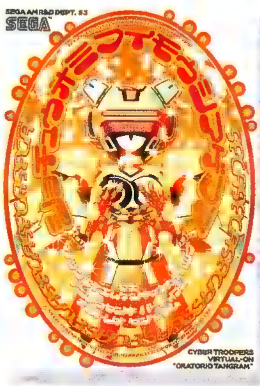
03

01





04



05



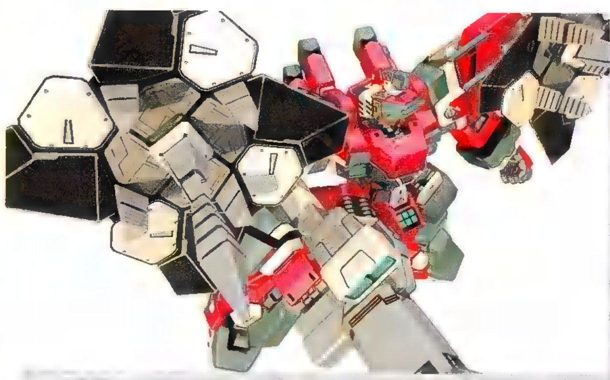
02

Design of Virtual-on works

～ハイエンドCGの誕生～



07



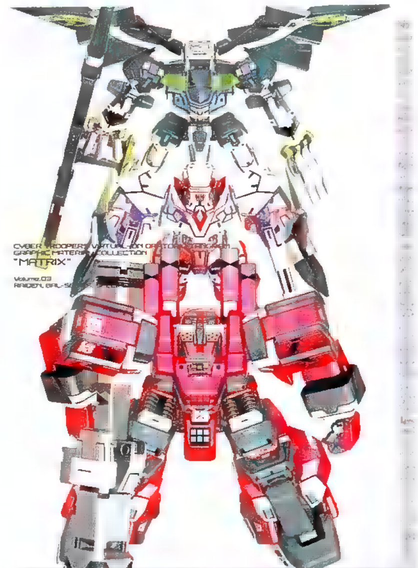
06





11

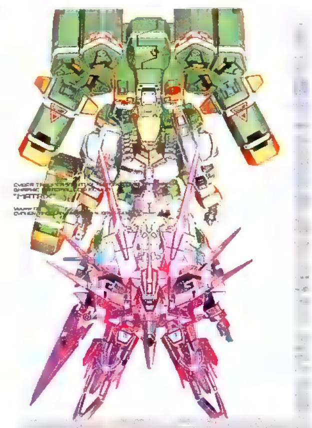
08



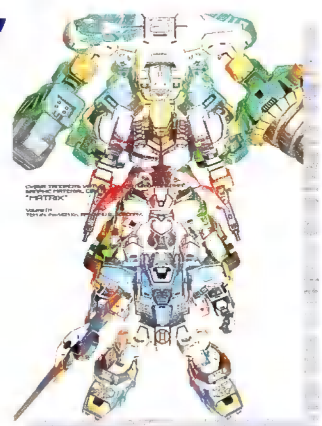
12



09



10

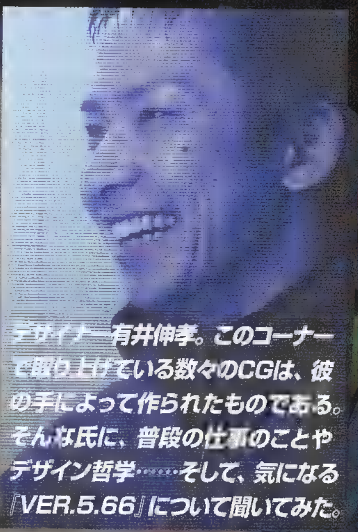




13

01	アーケード版「電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム Ver5.4」用メインビジュアル（D.N.A.SIDE）素材
02	アーケード版「電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム Ver5.4」用メインビジュアル（R.N.A.SIDE）素材
03	AM3研1998年版年賀状「飛燕寅型」
04	DC版「電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム」用ダイレクト・メール「テムジンD.N.A.SIDE With Radical Zapper」
05	AM3研1998年版暑中見舞い「フェイ・イェン・ザ・ムトゥー」
06	週刊ドリームキャストマガジン1999年3月12日号（発行ソフトバンク社）「真実の壁」連載第二回用見開き素材「ライデンD.N.A.SIDE」
07	週刊ドリームキャストマガジン1999年1月18・19日号（発行ソフトバンク社）「真実の壁」連載予告用見開き素材「テムジンD.N.A.SIDE」
08	「電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム」グラフィックマテリアルコレクション "MATRIX" Vol.03（発行ウェーブ）用表紙
09	「電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム」グラフィックマテリアルコレクション "MATRIX" Vol.02（発行ウェーブ）用表紙
10	「電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム」グラフィックマテリアルコレクション "MATRIX" Vol.01（発行ウェーブ）用表紙
11	プライズグッズ　ネックホルダー用プレート9種（フェイーイェン・サイファー・バルシリーズの3種は未発売）
12	ソフト3研パブリシティー・モード「アファームド・ザ・グラップラー」完全版
13	プライズグッズ　ポスターベンダー用スペシャルポスター「飛燕寅型」

SPECIAL INTERVIEW -NOBUTAKA ARII-



デザイナー有井伸孝。このコーナーで取り上げている数々のCGは、彼の手によって作られたものである。そんな氏に、普段の仕事のことやデザイン哲学……そして、気になる『VER.5.66』について聞いてみた。

「Virtual-on works」での役割

——本日最初にお聞きしたいのですが、有井さんは具体的にどういったお仕事をされているのでしょうか？

有井　現在は「バーチャロン」がメインで、パブリシティ用の素材は僕のほうでやっています。また、実際のゲームにおいてはタイトルロゴを含めて、アドバタイズ関係のデザインなんかをやっています。ですので、ゲームを知らない人に説明するのはちょっと難しく、分かりにくい仕事ですね。

——では実際にゲームに登場するキャラクターである「バーチャロイド」以外の見た目をデザインしているということですね？ トータル的なコーディネイトであるとか……。

有井　そうですね。すべてやっているというわけではありませんが……。いやな言い方をすると「一番目立つところ（オイシイトコ）だけやっている」とも言えますね（笑）。

——最もユーザーの方々の目が止まるような部分ですね。

有井　キービジュアル的な素材（ロゴタイプや画面の表示関係など）や、直接ゲームとは関係のない[illegible]やらせてもらってます。バーチャロイド[illegible]体のカラーリングや各ステージのデザインのディレクションは、別の人間が担当しています。

——以前はどういった仕事をされていましたか。

有井　以前僕はAM3研のパブリシティに所属していて「かけもち」的な立場だったというのもあり、『O.M.G.』[illegible]のデザインワークにあまり関われなかったんです。そして『O.M.G.』のプロジェクトが終了したあと、僕の中で「こうすればもっと『バーチャロン』としてのデザインの世界が出せたのに」という心残りがあって、『オラタン』のプロジェクトが立ち上がったときに「もっとやらせて下さい」と（笑）駆け寄ったわけなんです。

——「オラタン構想」に関わるためにAM3研にやってきたというわけですか……。

有井　正直、AM3研ではやることはやったという[illegible]があって、『バーチャファイター』シリーズ[illegible]そのせいもあるとは[illegible]既存のゲームジャンルにおけるデザインのベースっていうのは出来上がった[illegible]次のステップへ移ろうかなと思ってたんです。極端な話、AM2研でなくとも人対人戦タイプの対戦格闘というジャンルのゲームはありますからね。たとえば、ナムコさんとか……。でも、『バーチャロン』のようなタイプのゲームはほかにありませんよね。だったら、[illegible]タイトルで次のステップへ……と。こうやって言うと、僕は本当においしいとこだけもらって仕事してますね（笑）。

——そのほかでは「オラタンマウスパッド（※画像A）」など、関連グッズのデザインなども手がけていらっしゃいますよね？

有井　限られた予算の中で可能な限り良いものを作り上げるためにコストの計算をしたり、プライズ関係は他部署での仕事なので、そこの人たちと交渉したり、そういった仕事も込みで、デザインワークもしています。

——何から何までやってらっしゃるんですね。それを全部お一人で？

有井　はい。でも、これは確立されたキャラクターデザインとモデリングデータという、優秀な素材があるからこそできるんです。また、先ほどの話にもありましたが、「ゲームとは直接関係のないところでも何かやりたい」という思いがあったので、『オラタン』からはプライズ関係のデザインもやらせてもらっています。

——さまざまな作品を手がけていらっしゃるようですが、一つの作品にかける時間や、プロセスなど、制作過程はどういったものになるのでしょうか？

有井　まず、作るアイテムが決定すると、そのアイテムのコンセプトからどういうビジュアルにするかを絞り込んでいきます。そして、この一番最初のステップ……「このコンセプトからこういうビジュアルを」という点を考えるステップに、最も時間をかけますね。

——自由な時間を削ってまで、やってしまうほうですか？

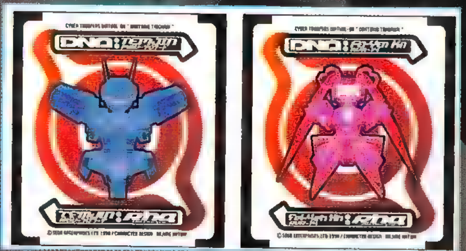
有井　自由な時間を削ってまでというか、僕の場合、自分で天職だと思ってしまうぐらいに、[illegible]と仕事がいっしょなので、四六時中そのことばかり考えてますね。特に『オラタン』の発売告知ポスター（※画像B）や、発売後の製品版ポスター（※画像C）のような『キービジュアル』となるものについては、かなり長い時間をかけて考えていましたね。そのほかでは、「[illegible]大作戦（※2）」のポスターなども、イメージを打ち出すまでに1カ月ぐらいかかりました。どうしても大会のポスターとかって、コンセプトがはっきりしているぶん、やりやすいっていうのはありますけど、それがかえって難しかったりしますね。

——数ある作品のなかで、ご自身の中でも特に会心の出来だと思う作品を挙げるとしたら？

有井　う〜ん……やはり、発売告知ポスターと製品版ポスターの二つかな。発売告知ポスターのデザインは、当時ありそうでなかったパターンですし、もう一方の製品版ポスターも、それこそ当たり前のデザインですが、当時は「受け狙いでやった」「ざまあみろ」みたいなところもありましたから（笑）。また、この作品に関しては[illegible]さん（※3）の多大な協力もあったんです。ポスターの中央にいるテムジンを1カ月がかりで描いてもらったり、ポスター自体のアイディアも出していただいたり……。その苦労に見合う素晴らしい作品に仕上がったと思っています。

——発売告知ポスターは非常にシンプルで、分かりやすいものに仕上がっていますよね。

有井　『オラタン』からは[illegible]、なおかつカッコイイもの[illegible]ということを特に意識してやっていますね。これは僕の個人的な見解なんですが、最近のアニメや映画などには名場面的なものがないように感じるんですよ。「あのシーン」「あの絵」っていうのが、感じられないんですね。そのあたりで自分の中で考えさせられるところがあって、「記憶に残るものを作らなければ」という意識が芽生えてきましたね。先ほどの話にあった、発売告知ポスターと製品版ポスターの二つは、その[illegible]になるものだと思います。一方はシンプルで、イメージは「静」、もう一方は情報過多で、イメージは「動」って具合で……。



画像A……シンボライズされたVRをモチーフに特殊な手法で立体視出来るように制作。



画像C……発売告知版から一転。本製品の持つ斬新性、情報量、希望感などを余すとこなく、情報過多に表現



画像B……[illegible]



有井伸孝 <Arii Nobutaka>
株式会社[illegible]・エンター[illegible]ライ[illegible]第3[illegible]ト研究開発部所属。『電[illegible]戦機バー[illegible]ロン』シリーズ制作チーム「Virtual-on works」の[illegible]デザイン[illegible]担当する人物。[illegible]シリーズ関連のビジュアルで我々が目にするもの[illegible]、すべて彼が作った[illegible]であると言っても過言ではない。

Design of Virtual-on works



デザイナーのあるべき姿

――最近は高機能なグラフィックツールが存在し、誰でも手軽にCGを制作できるようになったという話をよく耳にしますが、このような風潮をどのようにお考えでしょうか？

良くないですね（苦笑）。昔から言われる言葉で「人間よりも機械のほうが進化してきた」というのがありますけど、最近は本当の話のように感じるんです。「簡単」っていうことは歓迎すべきことなんだろうけど、良質ではないものが機械を通すことで良質なものに見えてしまう。「人間が機械に使われてる」というか。ただ、これに関してどうこう言うのは難しいですね。これは人の考え方に依存する問題ですから。理解しづらいけど「もっと人間が自分でがんばっていこうよ」としか言えないなぁ……。

――機械は自分の思い描くイメージを具現化するための道具に過ぎない、という考え方ですよね。

そうですね。グラフィックツールを単なる道具として本能的に割り切ることができればいいんですけど、残念ながらそうじゃない場合が多い……。よくこの話をするときに「KPT（※4）」を話題の種にするんですが、「それは君がボタンを押しただけで、それ自体は君の表現なのかなぁ……」って思うんですね。そのフィルタが作品のネタとして考えられているのであればいいんだけど、なかなか作り手の狙いが見えてこない使われ方が多い。自分の中で「あーしたい、こーしたい」という葛藤があって出たものであればいいかもしれないけど……。っていうかだったら自分でフィルタも作ってるよー（笑）。

――デザインもビジネスとしてやっている以上、納期というものがありますよね。限られた時間の中で作品を仕上げるために、デザイン[illegible]の高速化は必須だと思うのですが……。

確かにそうですが、うち（Virtual-on works）の場合は納期とか関係なくダメ出ししますね（苦笑）。「なんかイヤ」「どっかで見たことある」……その時点でもう作り直し。で、ダメ出しをしてもらうって重要なことですよ。人間的に成長しますからね。ダメ出しをされて子供みたいに怒るのではなく、何が悪いのかをその人に聞いてみたり、同じモチーフで別のビジュアルを考えてみたりする。これが大切ですね。あと、自分がその作品に対してどういう考えを持っているのか明確に伝わらないと、どんなに速いマシンを使おうが、どんなに凄いエフェクトをかけようが、意味のないものになってしまうと思います。僕らが作っているものの素材はデジタルなものなので、どうしてもコンピュータを使って仕事をしなければなりませんが、もっと頭を絞れば、コンピュータを使わなくても良いものができるんじゃないかって思うときもあります。まったく関係ないものと絡めて表現してみたりとか……。そういった偏屈なところで頭を使うと、もっと面白いものが生まれてくるんじゃないでしょうか。

――実際に有井さんがお仕事をするときに使う、マシンやツールを教えていただいてもよろしいですか？

マシンは「MacintoshG3」で、ツールは「Illustrator」と「Photoshop」、余計なプラグインやフィルタは一切使っていません。3Dのものなどは「Soft image」のレンダリングデータを素材として引っ張ってきて、それを「Photoshop」で加工するので、それだけで可能なんです。テクスチャなども自分で写真を撮ってきたり、手書きしたり、それを加工して作るんです。フィルタ等のプラグインとかはあまり必要ないですね。あと僕って、見た目はコンピュータに強そうに思われがちなんですが、実は苦手なんですよ。余計なものが入っていると逆に迷ってしまう（笑）。ですから、よく人から「すごく面倒くさいことをする」って言われるんです。ある時期まで、レイヤー機能やマスク機能を知らなかったくらいですから（笑）。

――「有井版プラグイン」とか出たら、大ヒットしそうですけどね。

どうだろう（苦笑）。最近バーチャロン関連のホームページのCGギャラリーを覗くと、結構僕の表現と似たものを目にします。中には妙に3DCGが上手な人がいて驚くこともあります。ただ、残念なことに「感心」はするけど「感銘」は受けない。求めてるのかもしれませんが、「別の表現で見せてくれ」と思ってしまうんです。僕らはチームを組んで一つの作品を作っていますが、個人で作品を手がけるとなると、ほかの人の違った視点による厳しい意見が入ってきづらいですよね。そのへんが関係しているのかもしれません。うちで作ったCGにしても、僕の注文や意見を聞いてくれる凄腕のモデラーがいるわけですが、そこでお互いを客観視しながら、より良い作品に仕上げていく……。そういう環境こそ、絶対に必要だと思いますね。そういった点で、『Virtual-on works』は本当に恵まれた、奇跡のチームですね……って質問からズレた答えですいません。

Ver.5.66

――最後に発売目前の『Ver.5.66』にお聞きしたいと思うのですが、今回はどういったデザイン展開をお考えでしょうか？

これが非常に難しいんです。というのも、新機体も増えて、ゲーム自体は前作と変わっているところがあるんですが、ビジュアル自体の劇的な変化は少ないから。ですから、表現自体の変化の幅も微妙なものしか出せないのでは、という危機感があるんです。かといってあまり変えすぎても、『オラタン』だと分からないものになってしまうし、変えなさすぎても、それはそれで「つまらない」ものになってしまう。そういったところで非常に悩まされています。ただ、自分の中では「『オラタン』シリーズの表現の延長線上に位置する表現」という考えが強いですね。

――では、『バーチャロン・シリーズ』のまったくの新作が出るとしたら、今までと一味違ったコンセプトのデザインを拝見できるということでしょうか？

そうですね。そういう機会があれば今までとは大きく違う、ある意味『オラタン』以上に「突き抜けた」デザインを炸裂させますよ！　泣くぜ!!　指田（※5）!!（笑）

――『Ver.5.66』の登場を心待ちにしているファンの方々へメッセージをいただけますか。

もう、デザイナー、プログラマー関係なく、連日連夜がんばって作っています。御意見帳や各BBSも読みつつ「あーでもない、こーでもない」と一生懸命やっていますので、楽しく遊んでもらえるとうれしいですね……本当に。

――本日はお忙しいところ、どうもありがとうございました。



※1：「Operation Moon Gate」の略。ゲーム中のストーリーに深く関わってくる用語だが、ここでは初代『電脳戦機バーチャロン』を指す。※2：1998年夏に行なわれた、『電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム』の全国大会。※3：本シリーズのキャラクターデザインを手がける人物。代表作に『機動戦士ガンダム0083』『Vガンダム』などがある。※4：「Kai's Power Tool」。デザイン業界では定番のグラフィックソフト「Photoshop」に組み込むことで、簡単にさまざまなエフェクトを得ることができる、強力なプラグイン。※5：前号の特集でも紹介した、（株）ナムコのデザイナーである指田稔氏。2人の仲は有名で、本人たちは照れ隠しをするが、お互いをライバルと認めると同時に、リスペクトし合っている（笑）。

アルカディア月刊化 創刊記念 特大プレゼント!



2



1

エイティング提供

No.1 「バトルバクレイド」サウンドトラックCD&ボールペンセット 1名様

No.2 「バトライダー」ポスター 2名様



7



8

エスケイジャパン提供

No.5 「すくすく犬福」PVCキーホルダー全12種類 2名様

No.6 「対戦ホットギミック」雀犬ヌイグルミVer.2 4名様



5



6



3



4



9

カプコン提供

No.7 アーケードゲームポスター 5名様
(ご希望のタイトル名をお書きください)

No.8 パブリシティチーム 浦沢"春麗"賀奈 サイン入り生写真 1名様

No.9 シークレットファイル 5名様
(ご希望のタイトル名をお書きください)

SNK提供

No.3 「SNK VS. CAPCOM」西村キヌ&森気楼合作ポスター 20名様

No.4 「メタルスラッグ3」ポスター 10名様



13

コナミミュージックエンタテインメント提供

No.13 丹下桜ベスト発売記念テレカ 4名様



11



12

コナミ提供

No.11 「Dance Dance Revolution 3rdMIX」ポスター 20名様

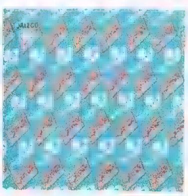
No.12 「ビーマニポケット」携帯ストラップ 25名様



10

ケイブ提供

No.10 「ぐわんげ」Tシャツ 5名様





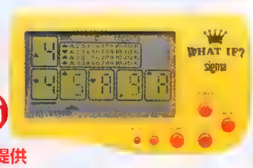
17

ジャレコ提供

No.17 「ロックンメガステージ」ステッカー10枚&「ステッピングセレクション」バンダナ2斤 25名様



15



16

シグマ提供

No.15 Windows (R) 95/98用ソフト「爆笑!人間トランプ」 10名様

No.16 携帯ゲーム「ホワット イフ?」 10名様

サミー提供

14

No.14 「ギルティギアX」声優さんサイン色紙 4名様

14-A カイ=キスク/草尾毅
14-B メイ/こおろぎさとみ
14-C ミリア=レイジ/住友優子
14-D ジョニー/若本規夫









セガ提供

No.18「STAR WARS:RACER ARCADE」Tシャツ　2名様

No.19「電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム」電脳合金フィギュア　テムジン

No.20「電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム」電脳合金フィギュア　フェイ・イェン・ザ・ナイト　各2名様

No.21 AM2研ロゴピンズ　5名様

No.22「F355チャレンジ」鈴木 裕サイン入りノート　1名様

No.23「アウトトリガー」ポスター　5名様

No.24「18WHEELER」ポスター　5名様

No.25「バーチャストライカー」ベンチコート　1名様

No.26「VIRTUA NBA」ポスター　4名様

No.27「スパイクアウト」バンダナ　5名様

セタ提供

No.28 セタ ゲームギャルズコレクション テレカセット&「スーパーリアル麻雀P5」綾メモ（2種類1セット）&「スーパーリアル麻雀VS」テレカ　3名様









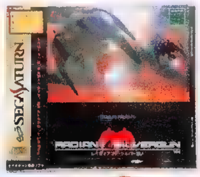




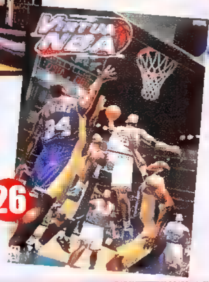


トレジャー提供

No.31 セガサターン用ソフト「レイディアントシルバーガン」　1名様







ナムコ提供

No.32「テイルズ オブ エターニア」東京ゲームショウ2000配布バッグ　40名様

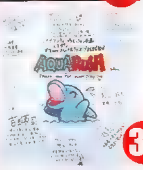
No.33「ゴルゴ13」タペストリー　5名様

No.34「鉄拳タッグトーナメント」ポスター　3名様

No.35「鉄拳2」ペーパーバッグ　5名様

No.36「Mr.ドリラー」ステッカー&ポストカードセット　5名様

No.37「アクアラッシュ」開発者サイン入り色紙　3名様



テクモ提供

No.29「デッドオアアライブ2」PS2版ポスター　10名様

No.30「デッドオアアライブ2」オリジナルサウンドトラック　3名様







富[illegible]商会提供

No.38「アシュラブレード」ポスター　5名様

No.39「逆転!! パズル番長」テレカ　5名様







プロデュース提供

No.40「パカパカパッション」シリーズ　イベントキット（ポップ・トレカ全種類・カードCD・チラシ・エプロン）　2名様



（写真はドリームキャスト本体とヴィジュアルメモリのみのものです）

編集部提供

No.41「ドリームキャスト」本体&「ビジュアルメモリ」&「アスキースティック ファイティングタイプ」&「WEB MONEY 2000」5枚　2名様

No.42「pop'n music ANIMELO フル!」CD　5名様





総勢280名様へど〜んとプレゼント!!

応募の決まり

本誌備え付けのアンケートハガキに必要事項を記入の上、希望するプレゼントの番号を間違えずに書いてください。たくさんのご応募をお待ちしております。

※プレゼント応募の締め切りは5月31日消印有効です。

金剛 脱衣門

…今回このコーナーで紹介する登場人物は脱ぎません。あしからず。

脱衣門とは

「脱衣門」とは、己の中の小宇宙（コスモ）を見つめたときに「脱衣惑星」の存在を確認できた者が集う、脱衣ゲーの修行場である。つまり、このページを読んでいる者すべてに、入山の資格があるのである。

ギャル絵がなくてスイマセン

対戦ホットギミックフォーエバー

HOT GIMMCK EVER

©2000 PSIKYO

ジャンル：通信対戦・脱衣・おしおき・漢麻雀
登場キャラ：いっぱい♡
出演者：一般公募＋彩京社員

前回に続き、今回も『ホットギミック4』を紹介したいと思うのだが……どうもいつもの脱衣門とは雰囲気が違うのにお気づきだろうか？

ムヒョップなギャル絵を眺めることが目的の脱衣門。しかし、タイツ男やら探偵やらチンピラやら、なんだかむさい画が中心でスイマセン。これもホットギミックの人気のひとつなんで、今回は勘弁してくださいな。

前作のストーリーモードでは、某ゲーム雑誌の編集長とブチが出演していたが、もろもろの事情で今回はなし。そのかわり一般公募で厳選されたモデルたちが出演しているので、安上がりだ（笑）。



今回は、全面実写系でお送りいたします。

毎回、タイツを着た愉快なおっさんたちが繰り広げてくれる麻雀対戦。今回はジャンゴッドとジャンデビルの魔界全面戦争！　って感じですか？　全身タイツ漢たちのくんずほぐれつの技の数々は、今から楽しみですな。



相変わらず暑苦しい、通信対戦の2人。ジャンゴッドにジャンデビルですか……。



必殺技「ゴッド姉ちゃん」。ってことは、女神様ですか？　ベル何たら……いいです。



おっさんばかりの画じゃアレなんで、ギャル絵で花を添えましょうか。ロリロリーチですよ、ロリロリーチ！

せつなちゃんのロリロリーチ！　これが脱衣麻雀だよな！

男子ならば、こうだろう……

馬粗「和尚、前号の彩京刑事でお仕置きコンテストとかやっているじゃないですか。和尚はどれが好みですか？」
桃杏「ワシか？　ワシは……エイプリル嬢の限界プリンの刑じゃな。巨乳で金髪じゃし。鈴木初音嬢も捨てがたいが、僅差でエイプリル嬢じゃ」
馬粗「私は三条葵さんですかね。看護婦さんって、なんかいいですよね」
桃杏「ぬ、小僧は制服フェチだったのか。否定はせんよ。ちゅーか、むしろ賛成じゃな。白いパンストにはそそられるモノがあるじゃろ」
馬粗「ですよね～。ホトギミ4は学生服中心じゃないですか、アレもいいですよね」
桃杏「よいが、ワシにしてみればちょいと若すぎるな。もうちょっと上の、成人女性が好みじゃわい」
馬粗「和尚は年上好きですからね～。でも、和尚より年上とかいうと、オバさんじゃないですか」
桃杏「阿呆が！　ワシの実年齢＋α程度が許容範囲じゃ。それ以上はキツイじゃろ。年とると、＋αが減っていくもんなのかね？」
馬粗「知りませんよ……私は10代後半～20代前半がいいですね。うへへ」
謎の男「余はロリッ娘がいいの。せつなちゃんとか、ミリオンちゃんとか。ツルペタがよいの～」
桃杏「あ、あんたは……！」

〈次号に続く〉





馬粗（まそ）小僧

脱衣門に入山した、最初の修行僧。最近のトゥナイト2は露出が少ないと、文句ばかりたれている。家族に自分の職業を証していない困ったちゃん。オープンになれ。

桃杏和尚

脱衣の境地を極め、若きゲーマーに脱衣の教えを説く高僧。某雑誌編集者に「成人病とか平気かな……」と心配されるほど太り気味。大きなお世話である。

ゲー事典　うぬ、和尚じゃ。最近ゲー辞典のネタが不足してきたんで、麻雀講座をやろうと思う。「脱衣麻雀やりて～！　でも麻雀知らないからできね～！　きゅ～」といったヤングメンが多くいるようだからじゃ。ってことで、『サルでもわかる麻雀講座』。ぬ、パクリっぽいが、気にしないでくれ。記念すべき第1回目に教えるのは、「リーのみ」じゃ。（次のページへ続く）



街で噂の麻雀探偵、工藤優作。どんな厄介な仕事でも、麻雀で解決してみせる、やり手の私立探偵だ。今回も彼の元に厄介な仕事が転がり込んでくる。やってきた依頼人は、チンピラと少女の2人。どちらの依頼を引き受けるかで、彼の運命は大きく左右するだろう。業界初のマルチストーリー、マルチエンディングだ。

女子高生 サチコとトモコ

先輩・後輩を[redacted]えた親密な関係の2人。「赤い糸」なら[redacted]「赤いコード」で結ばれた通信インカムを常に着用し、お互いの声が聞こえなくなると1分で[redacted]んでしまうらしい。

謎の便所男 ジャンアメリカ

公衆トイレを占拠して読書に没頭する[redacted]迷惑男。どうでもいいけど、ジャンアメリカって前作で死んだはずでは!?

鉄砲玉 サブ

組織を調査する麻雀探偵を殺すた[redacted]に送り込まれた若きヒットマン。チンピラながら熱いハートの持ち主で、結構麻雀好き。ピストルで主人公の命を狙うが、はたして……

今回のモデルは、一般公募で集められた人たち。強烈な個性のキャラクターたちを、ノリノリで演じております。と、そんなことより彩京ファンとして注目して欲しいのが、あの人の存在……。そう、いまや彩京のもう一つの顔と成りつつある広報姫、サカモトさん。なんと彼女が、ストーリーモードに登場しているのだ！ しかも、デザイナーのチちゃんと共に！

彩京ホームページで大暴れしているサカモトさん。生サカモトを見られる貴重なチャンス！ ファンなら、とりあえずやっとけ～。

鉄道保安官＆被害者

血気盛んな若き鉄道保安官と乗客の美人OL。どうやら主人公の探偵を何かの犯罪者と間違えているらしいが……

依頼人の少女 ナツミ

ペットのネコ「ウナキュウ」探しを依頼に来た少女。頭脳明晰・純情可憐で、麻雀好き。動物嫌いの探偵に依頼を断られるが、はたして……

B○D CITY B○D B○D CITY B○D CITY B○D ～ちゃらららららら～

今や世界的、いやさ宇宙的に有名となった工藤優作探偵事務所に、今日も依頼人がやってくる。仕事とあれば、どんな依頼でもこなしてみせる工藤ちゃん。しかし、手ぶらで解決できるほど甘い仕事は[illegible]じゃない。7つの雀具、こいつが必要なんだ。次回、麻雀探偵物語第12話『秘密の雀具』。



スクーター

麻雀探偵は足が命。いかなる現場にも愛車のベスパで迅速に駆けつける。欲をいえばベスパP150X（ホワイト）が理想だが、麻雀探偵は赤でも可。



どこでも雀卓

麻雀探偵はあらゆる難事件を麻雀で解決する。コイツはその必需品だ！ ちょっと不安定じゃないの？ とか、狭くない？ といった質問は受け付けない。



帽子＆ヅラセット

麻雀探偵はコレを着用しないと、仕事にヤル気がでない。ついでに言うと黒のスーツ（白でも可）とサスペンダーも重要。



イカサマセット

麻雀探偵は必要な牌を彫刻刀で刻み、一瞬で自作する。匠の業が必要だ。



サングラス

麻雀探偵は相手に視線を悟られてはいけない。もちろん、麻雀でも不利だ。ただし、暗闇ではかけるなよ。



●●●●●●●

麻雀探偵の最終兵器。検閲により画像処理を施されるほどの威力。海外ならOKらしいとの噂もあるが、定かではない。



タバコ＆ライター

麻雀探偵はキャメル以外のタバコを吸うと死ぬ。もちろん、ライターの炎は常に全開だ。

ゲー事典 まずは、適当に牌を集める。連続する数字や同じ牌が集まったら、リーチボタンをおもむろに押す。で、いらなそうな牌を捨てて、リーチがかかれば完成じゃ。あとは相手が牌を捨てるたび、自分が牌を引くたびにロンボタンを連打。これを繰り返していれば、いつかあがれるじゃろう。コンピュータ麻雀ならではの戦法じゃな。麻雀なんて、簡単じゃよ。

コスプレ PLAY STYLE プレイスタイル Vol.03

文・写真／小里毅「CUSP」DJ講座／DJ CAMELEON

早くも三回目です！

皆様こんにちは！
あっという間に暖かくなってきてイベントにも行きやすい季節になりましたね～。
毎回たくさんの投稿を頂いておりますが誌面の都合上全部を取り上げられないのが残念です。届いたお手紙や写真はスタッフ一同すべて目を通しておりますので、これからも皆様の投稿お待ちしております！
今回は東京ゲームショーでの取材を中心にお届けしようと思うのですが……いやぁ素人とはいえ僕の写真の下手さには自分でも呆れてしまいます（笑）。
何はともあれ今回もいってみましょう～！

東京ゲームショー

まずは先日行われたコンシュマーゲーム業界のビッグイベント「東京ゲームショー」での皆様のコスプレっぷりからご紹介したいと思います。
コンシューマ系とはいえカプコンさんのタイトルのようにDCアーケード同時展開など最近ではアーケードとの連携&ボーダレス化が進んでいるので益々目が離せないイベントです。
開催当初からコスプレイヤーのための更衣室を用意したり、コスプレコンテストをメインステージで行ってみたりとコスプレに優しいビックイベントとしての一面もあったりします。
いきなり熱い！　バーチャロンのフェイイェンとバトラーのコスプレです。



◆これは凄い！　衣装の造形も完璧です。

フェイイェンが吉祥さん、バトラーがトカマクさんです。実にカッコイイ造形もののコスプレです。マーキングやペイント、装備にもこだわりが見られて見応え満点ですね。
続いてはアーケード版やコンシュマー版でも大人気の漫画原作格闘ゲームJOJOの奇妙な冒険の団体さんです。



◆JOJOご一行様です。ゲームではデンジャラスな永久コンボが熱かったり、書き文字と一緒に「オラオラァア」とか「無駄無駄ァアア」とか叫んだりするのが楽しいですよね。

DIOのコスプレをしている刻田さんとそのお友達でそろえたそうです。
いやぁ、しかしこの人数だとさすがに迫力がありますね原作の難しい衣装のイメージにもピッタリですごくカッコイイです！
続いてはストⅡシリーズから豪鬼のDONさんとベガのマスター天河さん、そして人気の音ゲーのポップンミュージックのYuriの十六夜さんです。
豪鬼、ベガともに表情、ポーズとも完璧です！　タイトルが違うコスプレですがお友達同士とのことでまとめて撮らせて頂きました。



◆表情、ポーズともに完璧です。
豪鬼の赤いコンタクトが怖いのなんのって夜道で会ったら速攻逃げます！　(^_^)



Feel so good style

毎回一押しのコスプレを紹介するこのコーナー！
3回目はゲームショーで取材させていただいた猫生いづるさんです。
ポーズも衣装もバッチリ決まっていて非常にカッコイイです（^_^）
目にはブルーのカラーコンタクトも入れています。細かいこだわりもいい感じですね。

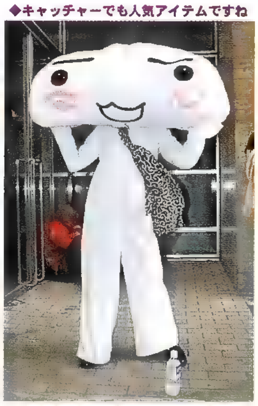
お次はジャスティス学園の京子とひなたの浦河ぴっけさんとあやたちゃんです。なんと親子でコスプレとのことでお子様もエリートコスプレイヤーの道まっしぐらといったところでしょうか（笑）。



◆ポーズも完璧！
家で練習とかしてるのかな？

最近では家族でコスプレする方も凄く多くなってきてコスプレが趣味として当たり前になってきたことを感じさせます。
ちょっと恥ずかしくてまだコスプレ未体験という方は一人で試すより友人・ご家族を誘ってみんなでチャレンジするのもいい手ではないでしょうか？
それは置いといて……まだまだ紹介します～。
昨年度のゲーム大賞受賞作「どこでもいっしょ（こねこもいっしょ）」からトロ（仔猫）の着ぐるみコスプレは瑞木きさらさん。会場までの運搬が大変だったそうです担当もどこいつさんざんやってトロに意味不明な言葉を教えまくりました（笑）。

◆キャッチャーでも人気アイテムですね



さらにお次は、PS2移植も熱い鉄拳TTです。スケキヨさんとそのお友達だそうです。衣装の質感がゲームのイメージにハマっていてカッコイイですね。背面の模様やプリントも完璧に再現してあって写真でお見せできないのが残念です。



◆鉄拳TTです，対戦も熱いぜ！

さて次です。前々回に一押しコーナーで紹介させていただいた3145525さんがD.O.A2のあやねのコスプレをしていました～。
髪の毛の色や赤のカラーコンタクトなど前回紹介したタオジュン同様素晴らしい完成度&色っぽさです。

最後の写真はゲームショー帰り際に見つけたK.O.Fの京とKダッシュです。いやぁ～お二人とも異常にカッコイイです。



◆やたらとカッコいいです！



今回のゲームショーは全体の参加人数が下がった割にコスプレは相変わらずの盛況で活気があったのが印象的でした。
スペースの都合で今回は投稿写真を掲載できませんでしたがもちろん大募集中ですのでガンガン送って下さい～。
そんなわけでまた次回～！

投稿&お手紙大募集！

と言うわけで、「コスプレ・プレイスタイル」での募集のおさらいです。

●投稿コスプレ写真
ジャンル不問です。あなたの自慢のコスプレ写真をお送り下さい。コスプレネーム・キャラクター名と作品名を写真の裏に明記して下さい。

●コスプレ・プレイスタイル
良く行くイベントやお店、コスプレでの遊びをなんでも教えて下さい。その際取材に伺わせて頂いてOKな場合は明記して下さい。

●団体さん
お友達同士の集合コスプレ写真や一緒に遊ぶ仲間を取材させて頂ける方。

●コスプレDJ
取材させて頂ける現役コスプレイベントDJの方や、DJカメレオンの初級講座の質問等（次ページ参照）。

●その他コスプレに関することならなんでも！
コスプレ関連ならなんでも有りです。新コーナーのアイデアとかこの誌上でやってほしいこと等。

それぞれの宛先は……

〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
みかみビル　(株)エンターブレイン
アルカディア編集部「コスプレ」係

住所・氏名・電話番号・コスプレネーム・取材の可否をお忘れなく明記して下さい。

コス事典　ゲームショーでDCソフトの意外（失礼(^_^)）な充実に驚きました！　最近は担当はマーブルVSカプコンにハマっているのですがシュマゴラスとか人間外形状キャラクターが好きなのでどなたか是非コスプレして頂きたいなぁ～……って無理だよね～。

HOW2DJSTYLE!! 2nd.MIX

コスプレDJ講座第3回！

DJ講座も早くも3回目で～す！ 前回お休みしたカメレオンさんが今回はシッカリ機材の使い方を解説しちゃいます。

機材解説に行く前に、これらの機材がどこで売ってるの？ なんて声も聞こえてきますので軽く説明しておきます。とはいえもちろん「家電」なんで普通の電気屋さんでも注文すれば手に入らなくもないんですが、やっぱり大型電気店（※都内だと秋葉原の店やさくらやとか）が確実です。最近ではレコード店や大きめの楽器屋さんなんかでも売っている所が多いです。

通常のCDプレイヤーより遥かに高価ですがクラブやディスコにコネがあって練習出来る！ なんていう人はごく希だと思うので頑張ってお金を貯めて機材を揃えてくださいね～。

さぁ！ それではカメさん、DJ講座おねがいします～。

前回休んでゴメンね～（笑）

まいど～！ カメレオンです。

えー今回は、機材の使いかたなどですね。前回紹介した機材や今回紹介する機材などの、DJ的利用方法＆応用編です。


◆前回紹介したパイオニアのCD-J
DJ用CDプレイヤーの代表選手みたいな感じ
お勧めはやっぱこれだけど……高いんだよね（笑）

いやー、いいですね最近は安価でいい機材が沢山出てて、ちなみにですが自分の場合（ていうか、若い頃）DJなどと言う言葉を知らない頃、どこかのディスコのDJが作ったノンストップテープを先輩が持ってて、すごいなーと思い自分も作りたいなーと思い考えたあげく……。

※Wラジカセ（ボタンとかが、ガチャンて言う古い物）で片方に曲の入ったテープ、もう片方には生テープをセットし、なんとなくのタイミング（曲の途中で、ポーズで止める）まで録音して次の曲のいい感じの所（イントロ部あたり）から、再び録音する。これを繰り返すことで一応、ノンストップテープが出来上がり。

こんな事やってました。なつかしー！

（なんとなくのタイミングとか、いい感じの所じゃわからないって！）

でも、これが基本！ 今では、外にかかってる曲以外に、次の曲を聞けるヘッドフォンがあって、前の曲（外にかかってる曲）に合せて次の曲をスムーズにつなげられる様になっている。

（今では、あたりまえ。）

さて本題、前回紹介したPIONEER CDJシリーズや、Technics,Denon,Vestax,Gemini,AmericanAUDIOその他いろいろピッチ付きCDプレーヤーはありますが、何を使っても構わないでしょう。友達が持ってるからとか、気に入ってるDJが使ってたとか、デザインがいい、音がいい、安いからだとか理由はそれぞれ。但し同じ物を2台！

次にディスコミキサー（クロスフェーダー付き）とりあえず有名所で、PIONEER,Roland,Gemini,AudioTechnica,Yamaha,AmericanAUDIOとかいろいろ。これも一応なんでもOKです。ただしクロスフェーダー付き！（楽だから！）

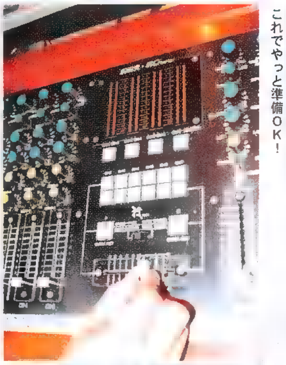
それにヘッドフォン（もうめんどうだからメーカー省略！）

家でやるならなんでもOK！

さらにもともと持ってるステレオコンポやラジカセを用意。（上記で用意した音を出す為）

※これらをブサブサっと繋ぐ！

これでやっと準備OK！


◆コスプレダンパ「コスパ」でお馴染み神楽坂のディスコツインスターのミキサー。
本格的なもの以外にも2万円前後からミキサーの入手が可能。

プレイ開始！

①片方のCDプレーヤー（A）に一番お気に入りのCDを入れる。
②もう片方のCDプレーヤー（B）にそれなりに好きな曲をセット
③ミキサーの縦のフェーダーそれぞれを立ち上げる。
④クロスフェーダーを（A）側にずらす。
⑤（A）のスタートボタンを押す。

そうするとなんと、不思議なことに一番お気に入りの曲が聞こえてくる！ あたりまえだ（笑）。

しかし！ お気に入りの曲だからといって、ホゲーっと聞いているだけではダメ。

⑥次の曲の準備。ヘッドフォンから流れてくる（B）側の曲の頭だしをするのだ！

音が出てくる一番頭でもいいし、その部分が静かすぎてテンションが下がる様ならビートが出てくる一番頭でもいい。

⑦（A）の曲の間奏あたりか、もしくは終わりそうになるかの所で（B）をスタートを押す。

⑧すかさずクロスフェーダーに指を運びそーっと、もしくは早めに（B）側へ移す。

これで1曲目から2曲目のつなぎは、大成功！ かな？

でも一歩はこんな感じです。基本は！ 何度も繰り返して気持ちいい感じを見つけ出す。

ここで一番、言いたいのは「お気に入りの曲だからといって、ホゲーっと聞いているだけではダメ。」という事。聞いている人の先を考えてなければ、他人を踊らすのは無理です！

あとは、応用！ 結構時間もないので、今回はこんな感じで終わります。

また次回は応用などなど～。みんながんばってね～！

あ～文章だけで教えるのは難しい。そして限りがあるからなおつらい！ 曲のつなぎのお手本にリミックスもののノンストップCDを聞くのもいいかもね。

文中の※の所でちょっとわからないな～と思った人は、特別に質問に答えよう！ 募集の住所のコスプレDJ講座宛に「カメレオンに質問」と書いて送ってね～。

では次回もよろしく～。

募集

このコーナーではDJプレイに皆様の関する質問にガンガン答えちゃいます。質問事項を下記住所まで送って下さい。

コスプレDJの取材も予定しておりますので取材に来てもいいよ～という現役DJの方からのお手紙もお待ちしております。

連絡先を忘れずに明記してください。

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル
㈱エンターブレイン アルカディア編集部
「コスプレDJ講座」係まで

DJ-CAMELEON PROFILE



読者が作る、
ゲーセンの未来!

ハガキDJ・田渕健康

ARCADIA FRONTIERS

今月の1枚



（東京都　タマっち）
☆まず安定でしょ。

アフロCMYK

皆さんの応援のおかげで、今号からは月イチで当読者コーナー「アルカディア・フロンティアーズ」をお届けすることができるようになりました。やりーっ。

今回のオープニングトークは……佐世保は玉屋の屋上ゲームコーナーからお送りしております。ここには現役稼動中のアウトランやアフターバーナー（しかも「I」!）、エンデューローレーサー、スパハンに加え、幻の一品・レーシングヒーローも置いてあるのだ! どう考えても管理者はマニアとしか思えーん! あ、ABコッペレもあるよ。

まぁそれは置いといて、今回も始めましょうかアルカディア・フロンティアーズ。まずはカラーコーナー「アフロCMYK」、行ってみよう!

http://tokyo.cool.ne.jp/nitoran/



（東京都　にとらん君）
☆羅刹リムの帽子（？）ってヒソカにいいスよね。■ゆる。



（石川県　故島良さん）
☆ジョン・クローリーVSボマーの半ケツ軍人の対決はダメですか。

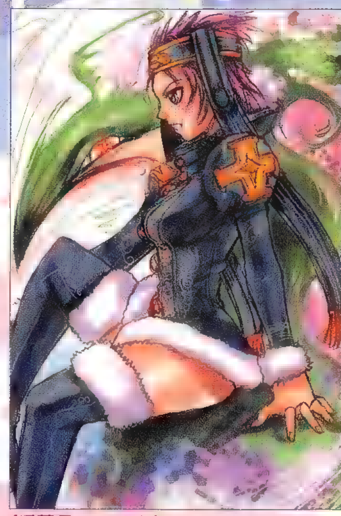


（京都府　いちご星人さん）
☆スペースマコ単体で一本ゲーム作れそうだと思うのね。



（香川県　大林忍さん）
☆加速する本能に――
ブチ破れない壁はねぇんだぜよッ!!

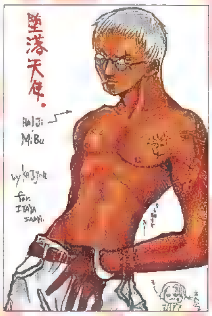
http://www1.sphere.ne.jp/perfectf



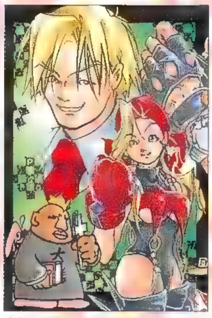
（千葉県　y2さん）
☆飛び立つ先に見えるもの。
Colling　Fellow　Stars.



（神奈川県　御堂純一君）
☆グレる前のドクトリンかッ!?（始めから旧Oってたという話も）



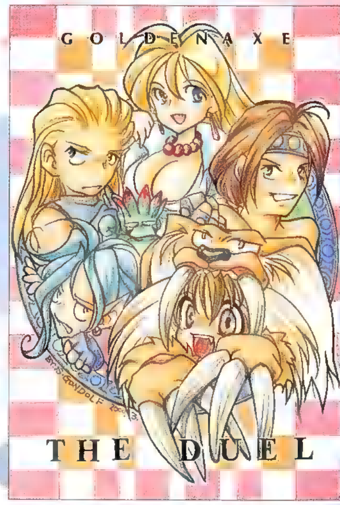
（島根県　かじやんさん）
☆「絶対につえぇ!」8番目の狂犬。NAOMIで続編を……ぐは。



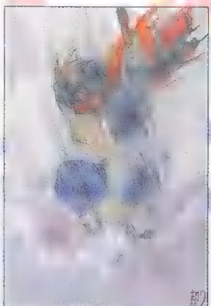
（大分県　ぼぶろばさん）
☆夏のちょっと前には、耳より情報お届けできそうです! 乞う御期待。



（東京都　ムドウ君）
☆ドリキャス買ってカスタマイズっしょ。QUOカードお疲れ様でした～。



（京都府　宣教師ゴンドルフさん）
☆今ならST-Vも安いっスよ
ゴンドルフさん!



（茨城県　たわしさん）
☆闇に忍ぶのではなく。
闇そのものに、命が溶ける。



（東京都　ばらスィー君）
☆前号ではPN.間違っててゴメン!
ああ、また破滅への道が……。



（東京都　柳さん）
☆それは、小さくて儚くて。
ただ一つ、守りたい輝きでした。

はみだしアフロ情報 今月は締め切りまで1週間しかなかったにも関わらず、超大量の投稿作品が寄せられました。「これだけの気合があるんだったら、今後ももーちょっと締め切り短くしようかしらウシャシャ」……と思ったかどうかはヒミツだが、なんにせよ読者の皆様の熱いパウワーには頭が下がる限り。投稿、本当にありがとう! スペースの都合上、今回掲載できなかった作品もあるけど、次号以降にも採用の可能性があるので期待してくれーい。（担当）

ニューカマーごっつぁんでス。

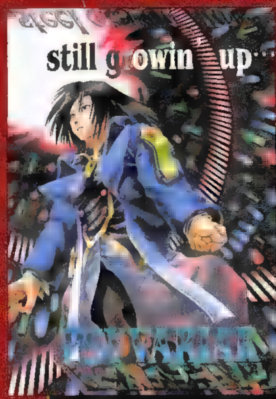
このコーナーではゲーセンに登場した新作ちゃん関連イラストをズガスと掲載する次第であり、それによってプレイ意欲を問答無用に誘発しつつ読者の限りなき散財を促す悪魔の砦である！　っていう意図は毛頭なく、現在稼動中の新作ゲームを皆様にアッピールするコーナーだみょ。

3月発売！
メタルスラッグ3



（東京都　袴田京太さん）
☆鋼鉄のセレブレーションが再び！
否が応にも魂燃ゆるっしょ。

3月発売！
サイヴァリア



（東京都　BUZZれる獅子君）
☆良く見ると衣装がLV48自機アレンジ。芸コマ！



（神奈川県　ラスカルゴンタさん）
☆カフェインが原動力だったり、胃もたれしーそーうー。



（神奈川県　千石ぷうさん）
☆マブカプに出ても十分通用する実力の持ち主だと思いますが。



（北海道　ミツコさん）
☆な、なんでJOJOイラストが!?って、いいんだよな。ホッ。



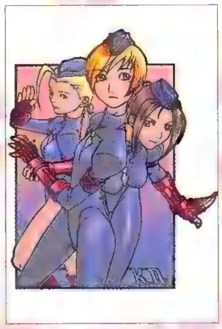
（埼玉県　蜃気楼なかぢさん）
☆ただの写し鏡ではなく、
自分で運命を選んだ強い漢でしたな。



（岩手県　伊藤勇太さん）
☆♪再び始まるオーバーキルの宴〜。
この娘の行くトコ血の華満開！



（大阪府　かおぷーさん）
☆格闘家育成ゲーム「育ててロック」。
……いいかもしれん。


（福岡県　萩原光之郎。君）
☆シャドルー強化人間部隊……。
ぜって一顔で選んでるよベガ様。


（山口県　里見ミカサさん）
☆INDOMITABLE.
オリジナルという保証がなくても。

単発特集
ユーリ様の館


（大阪府　西ユキイさん）
☆猛すら狂わすモラトリアムコークス。
魔性の旋律に抱かれて眠れい！

なななんと！　今月の投稿倍率NO.1はポップンシリーズに登場する「ユーリ」であったという驚愕の事実！　私も画タルーもびっくりだー。「4」で復活して一気にブレイクしたのか!?つーかバンドメンバーも増えてるんですけど。

てなワケで、選りすぐりの極上ユーリ様特集を今ここに！



（新潟県　柊龍也さん）
☆なんか違う雑誌みたいです
今回のA-Fro!


（京都府　大山髙嶺さん）
☆んまっ！
切り絵にしても麗しくてよ。

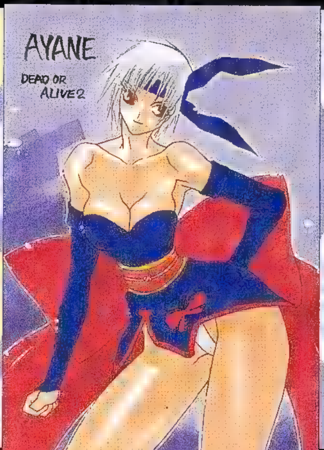


（愛知県　はざまK君）
☆ヤツがいて、コブシがあって。
ならばやるこたァ、一つしかない！

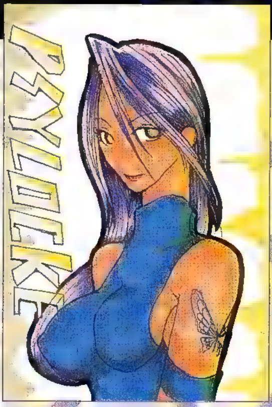
はみだしアフロ情報
アフロCMYKの特別企画「マーブルVSカプコン2に登場するキャラクター52人のイラスト一挙に揃えようぜ大会」は引き続きハガキ募集中。お気に入りのキャラクターを選んで、ハガキ1枚につき1キャラだけ描いて送ってくれ！　このコーナーに限って、投稿できるのは一人一枚限り！　そろそろシークレットキャラも登場してきたと思うので、お気に入りが出てきたら速攻イラスト化だ！　締め切りは6月5日当日消印有効。宛先は「アミンゴ安定っスよねCMYK」係までよーろーしーく！

ADULT-FRONTIERS

やあ、己はイエロー柵タル。30世紀からブッ飛んできたエロスレンジャーとは己のことなのか（記憶喪失気味）？　とりあえずHイラストのヘヴン、AD-FROコーナーで皆のイラストを未来イズムに掲載していくぜ！　ちなみに、30世紀人的にハミパンはHIT。大阪府の両氏よ、やるな。己ほどはやらないがな！（エロス捜査官黄柵タル）



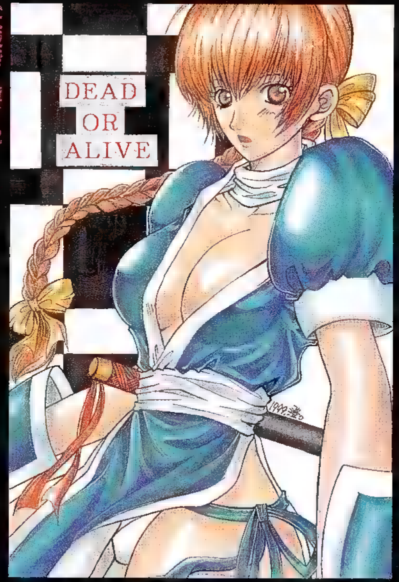
（神奈川県　みの虫さん）
☆存在だけで魅せられる。仕草と目線で操られてしまうー。



（栃木県　もちもち［弟］さん）
☆微笑む美女、なにげにサイロックが笑ってるとこって貴重なのだね。



（熊本県　ユタポン君）
☆手のひらサイズな感じがなんともプリチーなかすみッチー。



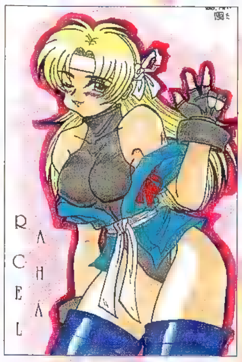
（大阪府　澄さん）
☆不意をつかれたような表情が極上。いったいどういうシチュエーションなのでしょうか。

KUNOICHI小宇宙

未来でも「忍者プリンセス3000」などで大ブレイク中のKUNOICHI、「となりの山田君3000」人気を凌ぐかっつーほどに！　しかし、二十世紀でもやっぱしKUNOICHIは薄着なんですね。いいことだ。忍者ウォーリアーズのくのいちと、パワストのあやめ投稿が来てないけど「KUNOICHI小宇宙」展示開始であ～る。

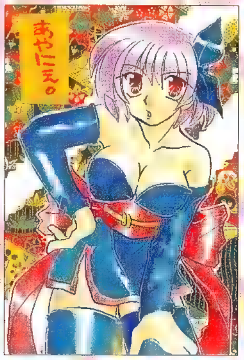


（大阪府　上総亮さん）
☆追いかけるのはとても簡単、花井の跡を進めばいいのさ。



（大阪府　佐々岡ゆりのさん）
☆アルカディア名物『今月のレイチェル』さん（前号は立体貴族）。マーシャルチャンピオン稼働してる店があったらA-Froに報告よろしく。

（岐阜県　高野一弥さん）
☆量的に元気のなかったDOAイラストだけど、ミレニアム＆PS2の発売を機にぐわっと増えたのにぇ。

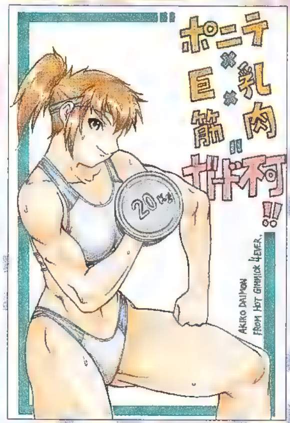




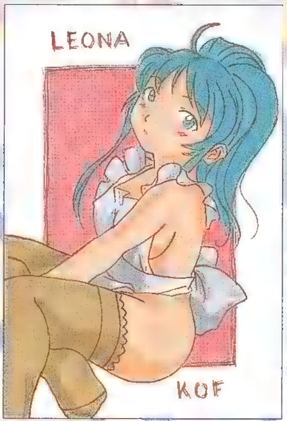
（東京都　守山いつかさん）
☆アシュラバスターと同じくらい復活が望まれていたサイロック。なぜにさくらは困ってる？

肉色番外地2000

ただ一つ言えることは、全裸は掲載できへんということでおますな。限界を見切った上で、AD-FROに応募していただけると助かりマース。



（東京都　イシガキタカシ君）
☆イシガキ君のガードをはじきとばした大門嬢はもうすぐ来るぞ！　男子諸君、ガード補強は忘れずな。



（東京都　犬塚トシフミ君）
☆壊滅的にアブノーマルなエプロンの着用法とモデルのチョイスが、現代人に愛と勇気を教えてくれた。

ハミパン侍

体操着などからはみでる下着、と文章にするとちとヒワイですが、ハミパンと略すとクールな印象を受けたり受けなかったり。とにかく、当ギャラリー秘蔵のハミパン作品を飾っちゃうぞう。



（大阪府　ひとくいディスコゾンビ君）
☆そしてハミパン共作もおそらく初（そらそーだ）。俺のはみだしシャツをハミパンで表現しているそーです。

（大阪府　G☆T桂伎あき君）
☆なにげに雀ギャルイラスト（カラー）が掲載されたのはこれが初めて。ユキちゃんやりぃ。

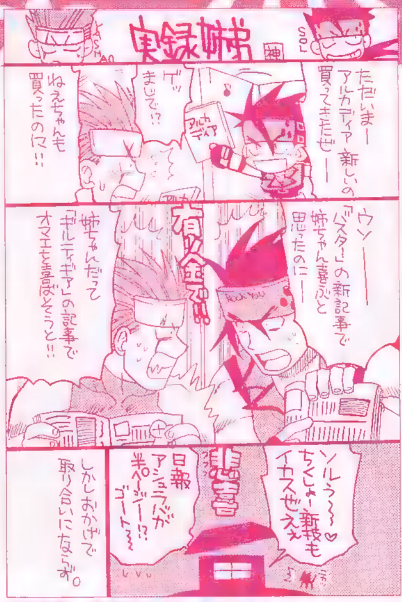


はみだしアフロ情報
今回は半期に一度の拡大版だったけど、AD-FROはいつでも作品を受けつけているぞ。宛先記入時は、『エロス村』より抵抗が若干少ないと思われるので、老若男女問わず、気軽に参加してください。ADULT-FRONTIERSでは皆様のHホットイラストをささやかに募集しています。テーマ的には、少し先の話になるけど、7月末発売号ではテーマ『水着』（6月20日必着予定）でまたも1Pを分捕る予定のAD-FROを乞うご期待。半期に一度？　そんな制約知らぬ！

アフログレースケール

赤のインクは情熱の証！ かどうかはしらないが、今月もやってまいりましたアフログレースケール！ アーケードゲーム大好きっコのソウルがゴキゲンにスパークしているのが、ちょいと自慢なのサ。
んじゃまず手始めに、新作レビューを続けて2本いってみようかっ！





（宮城県　神武ひろよしさん）
☆これからのアルカディアは「一家に一冊」ならぬ「一人一冊」で宜しく。

我が指よ鍵盤に踊れ！土の上のピアニスト

「キーボードマニア」！

そう！ 全国に散らばる「幼少期にピアノおよびエレクトーンなどを稽古事として履修していた人間（俺含む）」の希望の星！ それが「キーボードマニア」だッ！

今まで知り合いと音ゲーをプレイする際には、DDRだったら「諸江（仮名）さんだったら手加減して生（ノーマル）パラノイアでいいですよ」だとか、「アナザーなしじゃないとマズいッスよね」だとか散々な辛苦を舐めさせ続けられてきた俺の最後の望みとも言うべき作品、これを俺は待っていたのだ!!

そして、その実機が、今俺の目の前にある!!

逆襲だ！リベンジだ！ コイツで俺は奴らに一矢報いることができる!!

早速、コインを入れてプレイ！ NORMALをすっ飛ばしていきなりREALでプレイ!! 無謀だろうが何だろうが取り敢えず最後の砦である以上、やっとかねばならないだろう。曲は……「DREAM」で行っとけ。

3秒後、俺は愕然とした。確かに指は動く。動くのだが、肝心の譜面に対応しないのだ。

思考回路は「BM譜面～実際のキーに対応した音階」へと対応している。

しかし、なまじっか指が動くものだから「1音ズラして、楽譜どおりに弾いてしまう」という「鬼のMISSコンボ」を誘発してしまうのだ。こいつは予想外のミステイク！

このままでは優越感に浸るどころか、お笑われ者確定だ！

ほうほうの体でクリアはしたものの、妙な敗北感が残った。どうすんだ俺！ 1本指プレイだと問題ないがそれは俺のプライドが許さねえ!!

……そして数日後、案の定、知り合いに完膚なきまでに叩きのめされる俺がいた。

お願いだコナミ！ 俺にもう一度チャンスをくれ!! フットキーボード付きの「キーボードマニアDX」をー!!（無理）

（佐賀県　諸江一徳君）

☆どうスかキーボードは？ 全国の鍵盤奏者の皆さん。「っていうか五線符が流れてきたら問題なく弾けるのに～」という話はよく聞きますが（笑）。そういや、ギタージャムでも「コードで流れてきたら弾けるのに！」といってた人がいたな（再笑）。

楽器とは別物と割り切って精進するのが、勝利への近道だったりするかも？

再来！ドット絵地獄 featuring ドリル

メタルスラッグ3……相変わらず熱くクドいこのシリーズ。俺も冬眠から覚めたグリズルが贄を求めるが如くプレイしているわけだが、その事件はミッション4をプレイしているときに起こった。

「な……なんじゃこりゃあぁぁぁ！」

地底の奥に、奇怪な乗り物が置いてある。

「さ……先っちょにドリルくっついてんぞこりゃあ！」

そう、これこそ噂のニューマシーン「ドリルスラッグ」であったのだ。

早速乗りこみ、Aボタンを押してみる。これは普通のバルカンのようだ。

そしてCボタンを押してみると……何と、ドリルがシャキーンと伸びやがった！ こ、**こいつぁ辛抱たまらん！**

「は、はよ早よ、このドリルを、何かに、さ、さ、刺し」獲物を求めてさまよっていると、突如巨大な何か（イモムシか？）が俺のドリルに迫ってきた！ うおっ、とビビった瞬間によく分からない攻撃を受けて1ダメージ。

「お、俺のドリルに傷つけやがって！ お嫁に行けなくなったらどうすんだ！（意味不明）」

狂ったようにドリルを発射する俺。するとイモムシは体液を吹き出して、失神。俺は失禁（嘘）。

「うわははは。俺のドリルテクでイってしまったようだなイモムシよ……ザクとは違うのだよザクとは！」

その後も、意味もなくドリルを振りまわしてひた走る俺。ふと後ろを見てみると、数人のギャラリーが**羨望の眼差し**でドリルを見つめている。やはり、人はドリルなしでは生きられないのか……。

全国のメタスラ3プレイヤーたちよ！ 速やかにミッション4へ侵攻を果たせ！

そしてドリルを手にし、すべてを粉砕し、爆砕し、塵芥と化せ！

「ドリル万歳！」

（東京都　村雨こうじ君）

☆あ～一面からラス面までドリルスラッグ使いてェ！ と身を捩じらすのは私だけではあるまいて。

とにかく、鬼の描き込みが凄まじすぎるメタスラ3。ちょいと難易度は手応えがあるけど、ぜひともラス面見てみてよ！ 開発者ノリノリだ！



↑（東京都　QQQ君）
☆ストーリーモードの珍奇さはさすが彩京謹製と言えようぞ。


↑（千葉県　新城昇君）
☆躍動感!
ハガキに世界を感じるぜえ。



↑（神奈川県　池波留吉さん）
☆エロス村から強制剥奪。
渋いね、どうも。


➡（東京都　エムハラ君）
☆むおッ！
オデコが異様にかわいいぞ！

A-Fro ひみつ情報
ついに月刊化したわけで、今月から毎月「A-Fro」が読めるこの喜び！ ……のはいいのですが、肝心な読者の皆様の投稿が来ないことには、ページも構成できないわけで。そんなこんなで締め切りのお知らせをしときましょう。基本的に締め切りは「毎月20日」。つまり、今月の5月20日までに送ってくれた作品は6月末号に掲載されるカモ、ってこと。発売される号の40日前が締め切り、と覚えておこう。

GAMERS GROOVY STYLE ゲーセン歳時記

ゲーセンで起こった日常におけるよもやま談義をムッチリと集めたグッジョブなコーナーが当「ゲーセン歳時記」であります。今月も我が道を行く勇者たちが雁首揃えて大発奮DA! んじゃ、速攻ハガキ紹介していこうかーッ!

その名も三国戦記グランドスラム

大阪はなんばの著名なゲーセンで、三国戦記2の4人プレイ仕様を発見! だが、その優遇ぶりが只者ではない。

アストロシティ4台を十字に並べ、プレイヤー1人に筐体が一台ずつ与えられているのである。

おかげで、4人いっぺんにプレイしても窮屈にならないで済む。プレイ画面は相変わらず大パニックだが……。が、これはこれでデメリットも生じる。プレイヤー同士が離れてしまっているため、協力プレイ中の戦い方の相談がやりにくいのである。

4台の筐体十字型に並べてあるわけだから、少なくとも反対側でやってる人とは会話ができないよなあ。せっかくぜいたくな仕様なのに、悲しいジレンマだ。

結局、プレイヤー同士がきつきつでも、協力プレイゲームは横並びがいいってことなんだろうな。

ハッ、それじゃあ十字並びじゃなく、アストロシティ4台を一列に並べて三国の4人プレイを……(死)。

(滋賀県　大聖リース君)

☆おいおい三国の4台一列並びプレイだとォ!? そんなんアラブの富豪でもやらんぞ! っていうか、十字配置ってアウトトリガーやスポーンには向いてるかもしれないね。っていうか、その十字筐体って三国の前にアウトリガがスポーンが入ってたんじゃ……。

無慈悲なるアーマーライトの巻

ある日、街のゲーセン「カジノ京町」へ友人と出向きましたところ、

「Gさん、こ、これは!」

「なんと、ゴルゴ13!」

「……ということは、ファミコン版でガニ股で敵を蹴り殺し、スタートボタンを押すと主題歌が流れ、しゃがんでも銃弾にぶちあたる意味不明な彼が……?」

「いや、なにかでかい銃が付いてんぞ。これで撃ち殺せということらしいな。まぁ、元SWATスナイパーの俺には造作もないことよ」

「……じゃ、やってみて」

「任せ給え。うむ、クーデター前夜、これでいこう。ターゲットの頭を撃てばいいのだな、うりゃ」

「おお、当たった!」

「うむ……股間に命中した」

「これは……お気の毒。っていうか、それ誤射でしょう?」

「いや狙ったのだが。うわ、信頼度が40%に激減した」

などという会話が交わされた後、我々はこれを「狙珍プレイ」と命名し、広く世間に伝えることにしましたとさ。

(福岡県　BGR.にこよん君)

☆ゴルゴは眉間しか狙わないゆえ、それ以外のトコを狙ったら信用問題らしいぞ。

前にバーチャコップやってた時に「ああ、宦官ボーナスがあればいいのに」と思って狙っていた麿は下品ですか。

早い者勝ち!? タイピングラブ

第3号のアフロに掲載されていた「極打ち特集」の4コマを見て思ったのだが、タイピング・ソフトでギャルゲーというのもいいかも。

現在あるタイピング・ソフトは攻撃的な奴が多いし。

最初にヒロインを選ぶ際も「お嬢様」「ボーイッシュ」などとタイピングする。

ゲームが始まると、出題される文章は歯が浮くような台詞ばかり。台詞の三択とかもあって、選んだヒロインに合った台詞を選ぶと好感度が大きく上昇する。

タイピングにもたついているとじわじわ好感度が下がり、好感度が0を迎えた時点でゲームオーバー。

エンディングを迎えた時点で好感度が一定以上だとグッドエンディング、未満だとバッドエンディングになる。

さらに18禁バージョンでは出題される文章が……ごめんなさい、忘れてください。

(茨城県　妖怪出魂君)

☆18禁のタイピングソフトはあったよーな気がするにょ。でも、「ギャルゲータイピング」をアーケードで出せば、秋葉などではかなーりスコアが熱いに相違あるまいて。他にも「タイピング兄貴」とか「タイピング禁断の耽美女子校」「タイピングメイド」など出せば一財産築けそうな気がするぜぇ~。



➡(京都府　ERIさん)
☆「月刊化の喜びを絵で表してみました」↑ハガキ裏より。



➡(新潟県　StarFerry君)
☆溜め系統はなぜかクールなヒト多いですネ。



➡(奈良県　ヌーン君)
☆くくくくくくだらねー! 最高。



➡(岩手県　きりゅうれかさん)
☆しをしを状態のアイスがめんこいっスよアニキ!

帰ってこなかった男劇場



➡(静岡県　中村英明君)
☆あの栄光が……遠く……なる



http://member.nifty.ne.jp/akd/

⬆(大阪府　AKD(SKジャパン命)君)
☆犬福キャップはいいですな。
つーかほしいですな。



⬆(神奈川県　竜胆さくらさん)
☆疾走する鋼の翼。抗う術無き、心優しき人々を守るためにッ!

はみだしアシュラ情報
ん……? ああッ! なんてこった! 今回の「日報アシュラバ」はひょっとしてこれだけのスペースしかないのかーッ!? カラー1/2からいきなりこの扱いはナニ? しかも読者コーナー内だし! ジジジジジーザス! ……って嘆いてもしょうがないから耳よりアシュラ情報をば。新キャラのチェンマオはフーティの弟子らしい。試験に出るから覚えとけ。(三軒茶アシュラコマンドー)

無理想無解決ターボ



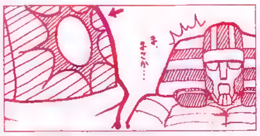
⬆（東京都　モグタヌ君）
☆いつの時代も蜃気楼……か……。

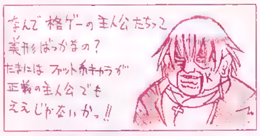


⬆（大阪府　ベッ死君）
☆オイオイ、枯れてんなよ!



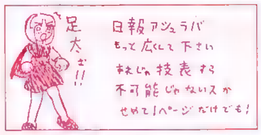
⬆（栃木県　えんじぇラブ子君）
☆ナタでええやん。ナマハゲ包丁とか。


⬆（熊本県　REDさん）
☆なーにー。



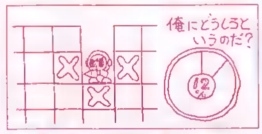
⬆（千葉県　絶刀犬ブレードさん）
☆カルノフで辛抱。K繋がりで。


⬆（和歌山県　かかしまるさん）
☆気合負けしてねぇ。



⬆（宮城県　真汁君）
☆今月ははみ出して精いっぱいだったヨ…。


⬆（兵庫県　ミラクルボッパーズ君）
☆そろそろ封印解除らしいですが。



⬆（青森県　ビングス君）
☆1mでも先に進むが漢ぞ。

アンケートハガキの片隅から現代日本の危機管理能力を鋭くえぐることはまずないであろう小ネタ満載のコーナーがココである。「つーか、ビーマニコンプリ2の「KEEP ON MOVIN'」のサビの所に出てくる謎のクリーチャーはどう見てもケ○ロ軍曹じゃないのか?」などといった素朴なツッコミも持ってるぞ。

涙で前が見えない……ジャッキーチェン2が本当に存在したなんて……。買ったばかりのファイナルファイトリベンジも手に付かない。ありがとう！　神様は本当にいたんだね！　病的に出不精なオイラだけど絶対やりにいくぞ！　でも長時間電車に乗ると持病の痔が…。
（埼玉県　ケロバス君）
☆彼こそは初代『ジャッキーチェン』発売以降4年の間、某誌のアンケートハガキの「早くプレイしたいゲーム」の欄に『ジャッキーチェン2』と書き続けた痴れ……いやさツワモノよ。今ならトライタワーで絶賛稼動中ゆえ、存分にやりこまれるがよい。……長時間プレイは痔にさわるから注意ぞ。

僕はこのアルカディアが大好きです。どのくらい好きかと言うと、バファリンの半分は■しさでできていると言う■が最近のCMで発覚したぐらい■きです。
（群馬　おーたのりまき君）
☆その「どのくらい」がどれほどの求心力を持つのかじぇんじぇんわからんぞチミィ。

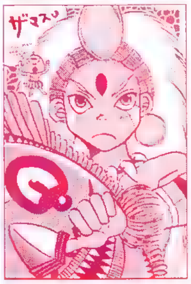
サイヴァリアの「BUZZ」の危険な香り。それは、背中がかゆい■に、■や柱にこすりつけて■く行為に似ている。思いっきりこすりすると自分がイタイ目に会っちゃう所まで「BUZZ」そのものを日常に感じてたりして。
（神奈川県　メシ三世師範代失格君）
☆攻めすぎたり積極的過ぎると駄目になってしまう……それは恋に落ちる前の男女間の人間関係にも言えることじゃないかしら。なんちてププッ〜。

世間一般ではドライブゲームをやると運転がうまくなると思われがちだが、違うのだ。逆なのだ。

車を運転できるようになればまた、ドライブゲームもうまくなるのだ！　なぜなら私自身、コーナーでちゃんとブレーキを踏むタイミングが分かってクラッシュしないで曲がれるようになったのだから。これでアウトランナーズの初クリアも目前であるのだ。ガハハ。
（福島県　J.おーの君）
☆逆に、ゲーム感覚で免許習得に臨むとすこぶる危険なのね。それこそBUZZシステム積んでたら、LEVEL100まで一気に行っちまうゾーっと。


⬅（千葉県　丸子さん）
☆おいちゃんも最初、記事書くとき「女ストライダー?」だと……。


⬅（大分県　いそのたいやきさん）
☆マヴカプ2での安否が気になる?
真相は来月号をまてーい。



⬅（高知県　前田智佐さん）
☆マッドマンって既になつかし系?
あ、デビューおめでとう〜。

新連載！ 地域別ゲーセンリポート

ええ、前号で唐突に募集して、しかるのちに連載にまでこぎつけた地域別ゲーセンリポート、略して「地ゲレポ」であります。このコーナーでは日本全国各県の持ちまわりで「自分の地域のゲーセンはこんな感じッスよ」てな風土記ちっく投稿ネタを送ってもらいたいコーナーであるのです。

さて、栄えある第1回を飾る地域は北の雄・北海道と、南の楽園・沖縄県です。

その前に言っておきたいことがある。実は！！沖縄県からのリポートは「ゼロ」でした。くあああああー　サミットで忙しいのもわかるが、投稿に協力してくれぇぇぇー(泣)って言うか、今回締め切り厳しかったからなぁ。ごめんよー。

次のターンが回ってきたら（計算では次回は約5年後だが）沖縄ッチの投稿よろしく。

では、北海道から寄せられた投稿をばチェキラー

北国ゲーセン紀行 IN北海道

我が町は人口十万人程度で「市」を名乗るには少々頼りない規模である。

場所は特定しないが、隣の町は気合の入った山が黒煙と灰を放出中、と書いておこう。

さて本題に入るが、なかなか「北海道ならでは！」というゲーセンは、正直見つけるのが難しい。結局、ゲーセンを形作るのは客と店員なのだ。メンテが悪かったり、レゲーだらけの店などが目に付くのは、恐らく日本中そこかしこで珍しくはないだろう。

やはり北海道のゲーセンのネックは、都市圏との距離である。どんなに店側が新作を入れたくても入荷に時間がかかってしまう。（アルカディアにしても発売日から5日後に本屋に入るというのだから困りモノだ）

次に、ゲーム人口である。なまじ広大な土地ゆえ、ゲーセンの周辺に人間がいないというのは、店の収入に大きく響いてしまうのだ。

そんな中、北海道の希望の星とも言えるのが「デパートゲーセン」だ。独立したゲーセンと違ってコーナー自体が「なくなって」しまうことはめったにないし、デパートには必然的に人が集まるので「ゲーム人口」の点もクリアできているのだ。

別に「デパート」でなくても、近所のスーパーの片隅にいくつかの筐体が並んでいるだけでもよい。そこに子供たちやゲーム好きの人間が集まれば、そこは「ゲームセンター」として動きはじめるのである。

環境や地理的問題に左右されながらも、「筐体」さえあれば、そこは「ゲームセンター」として根強く残していくことができる。それが、大いなる大地・北海道の特徴ではないでしょうか。

（北海道　EX9君）

☆厳しい環境の中でも、マイペースでゲーマーとしての生き方を続ける……いいねぇー。例え環境が満たされてなくても、熱意さえあればバリクソールに楽しむことができるという見本ですなあ。

北海道の皆さんは有珠山の噴火で大変な時期だと思いますが、くじけずに頑張ってくださいね。

さて！　次回の地域特集は、北は「青森県」、南は「鹿児島県」なり。双方の住民は、こぞって地域色豊かな投稿を送るべし！



⬆（山口県　佐倉いづなさん）
☆とりあえず北海道と言ったら！　この方でしょうか、ご一ゆー地域有名人（?）イラストもオッケーさ。
沖縄有名人にもニンジャマスターズのナツメやファイティング武術の審判がいたのにな。

A-Fro ひみつ情報　文章・イラストに関わらず、投稿はEメールでも受けつけているぞ。その際に気をつけてほしいのが、投稿時にはペンネームのほかに「住所と氏名」もしっかり記入する、ってなこと。ペンネームだけ書いて終わり、というパターンが若干多いので、記入の方を宜しくね。なお、メールでのイラスト投稿については、「募集のきまり」を順守して送ってねー。

A-FRO

アルカディア大爆布

いつの間にやら進行していたゲーセンMAPwithアフロ投稿者。地元ゲーセンを詳しくナビしてくれたスカタン1号君と大聖リース君には厚く熱く御礼を申し上げます、その後で投稿までもらってたりして。なれ合うのも問題だけど（そのあたりの判定は厳しいゾ）、こういうふれあいの形もありですよね。（次はブチケンさんの故郷説濃厚　柵太郎）

君の魂にカスる！ 名BUZZ百選

日常の陰に潜む、サイヴァリア的BUZZ風景を語るBUZZ選。集えバズラー（プロも可）！

●人ゴミBUZZ……日曜日の中華街などでチャレンジ。体格の良いコワモテの兄ちゃんなどにBUZZると高得点。もちろんぶつかったら、大ダメージだ。

●ビデオBUZZ……レンタルビデオ店の閉店時間ギリギリにビデオを返しに行こう。失敗しても延滞料金だけなので、リスクは低め。

●変愛BUZZ……友達以上恋人未満の微妙な関係をできるだけ維持し、ときめき感の持続を味わってみよう。

●牛乳BUZZ……消費期限を過ぎた牛乳を飲み、どこまで腹をくださずにいられるか。繁殖する細菌を見切れ！

●モーニンBUZZ……遅刻ギリギリまで寝ていよう。ちなみにオイラは毎朝、実践中。

（神奈川県　くらりのふ君）

☆私、目覚まし×3でも起きられません（涙）。レンタルビデオの延滞料金もBUZZってLV99です。映画館に行ったほうが安くあがるぞ！　フハハ。

私がBUZZを感じるのは、自動車でガードレールや対向車とギリギリでスレ違ったとき。原則として、時速40km以上30cm以内。

（愛知県　スカタン1号君）

☆乗り物バスはリアルデンジャー。リアルと言えば、今回のアフロの投稿物は締切りにリアルBUZZってな人は多かったですね。

自動車で停車中に後ろから追突されて入院。会社休めて（BUZZ1）、保険金出て（BUZZ2）、病院の看護婦さんがアニメ声でカワイイ容姿のかたがいた（BUZZ3コンボ）。

しかし、病室がご老体と相部屋で、前述の看護婦さんが人妻で、撃墜（ここまで実話）。さらに示談交渉失敗したあげくに会社をいつの間にかクビになっててゲームオーバー。

（宮城県　Fats君）

☆BUZZり一秒、ケガ一生……なんか凄えアナーキーなコーナーになってきたような（看護婦はうらやましいけど）。

スーパーで働いてますけど、お客さんが多いときはBUZZりまくってます。直撃したら始末書モンだしスリル抜群です。さらに人が多い日はローリングが加わります（笑）。

（京都府　D-D君）

☆お客さまをローリング（ボム）ですっきり一掃だ！

みんなも名BUZZ、創作BUZZがあったら「アフロ名BUZZ百選」まで送ってくれぃ！



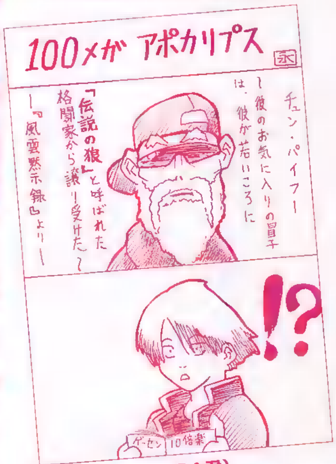
↑（愛知県　おかゆ君）

☆ケミカル☆ジルのロゴがイイ感じ。タウリン1万mg配合のクスリが欲しいす。



↑（新潟県　芹沢瑛次君）

☆使用キャラに如月先生とハリ師琵琶丸希望。



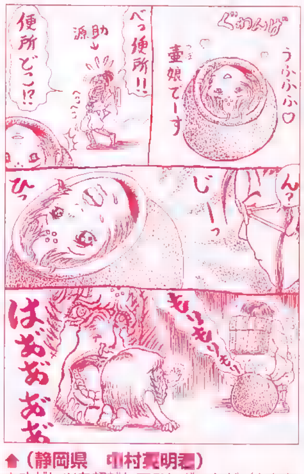
↑（群馬県　NAGA君）

☆ロック＝チェン説が急浮上？　そんなっ。



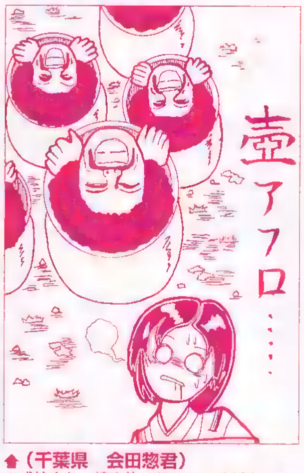
↑（熊本県　ユタポン君）

☆……それでもしないっつったらしないんだー（プー劇場、次回へつづく）！



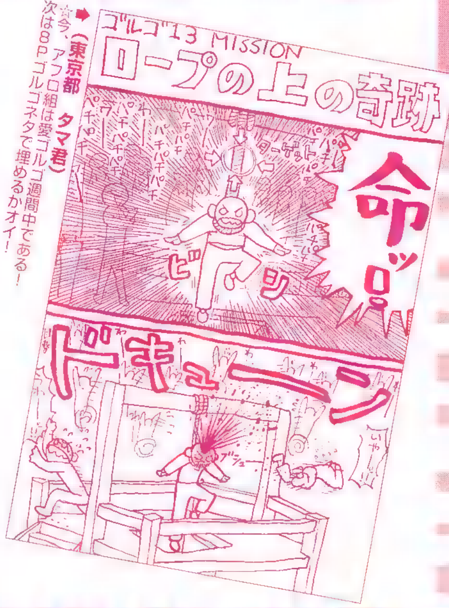
↑（静岡県　中村[illegible]明君）

☆オゲレツを超越してエレガントだ（んなわけあるかい）。ぐわんげ壷姫ネタはアフロ「壷井さんカムバック」係まで。



↑（千葉県　会田惣君）

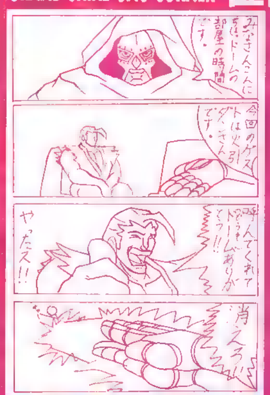
☆式神さん、焼き払っちゃってください。



➡（東京都　タマ君）

☆今、アフロ組は愛ゴルゴ週間中である！　次は8Pゴルゴネタで埋めるかオイ！

GRAND SHIKE-GAG CORNER 筐体上の晒しクビ



↑（東京都　超鋼戦士君）

☆筐体上さらし首、いかがでした？　自分はこのノリがケッコー好きであります。



↑（群馬県　桐渕ひかり君）

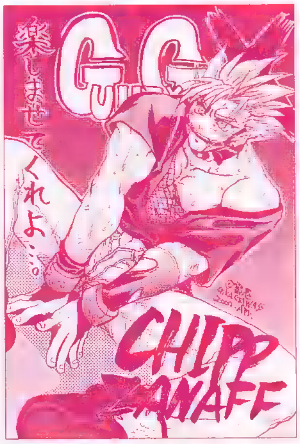
☆これが帝王のユーモアだ！　笑わないと肉の芽植毛の刑だゾー。

A-Fro ひみつ情報

コンテストとか、コンクールとかをやるわけではないけれど、アンケートの裏にでも「今月号のA-Froで一番面白かった（良かった）作品」を書いておいてもらえるとめちゃんこ感激だ。どんなネタが、どの層に、どのような（爆笑？苦笑？　感動？）作用をしたのかを把握することで、我々担当ズの審美眼、選球眼はさらに強化（強くなかったけどさ）される、はずじゃ。なので、できれば、お気に入り作品を選んだ理由なども書いてほしいのよ。よろしくよろしく！



⬆（エロス村003　漢・ビッグファイア）
☆捕まるなよー。ガーデンローズの刑罰はそりゃもう……。捕まるのもいいなんて一瞬思ったり。



⬅（ガーデンローズ　加川ガル吉さん）
☆なぜにギルティは拘束ネタが多いのかしら、と思いつつも放置。皆様これからも投稿よろしく！　していいのか？



⬆（エロス村022　漢・柊龍也）
☆いいです。ステップに忙しくてマコっちを見る余裕がない未熟者ですが。



⬇（エロス村020　漢・コルクバード）
☆ワザ、ポーズ、コトバ、彼女のすべてが未来発。「少しだけ、明日をあげます」

ガーデンローズ

言っても信じてもらえないかもしれないが、寝てる間にオートで完成していた耽美系ネタ投稿ブレイスが「ガーデンローズ」。投稿数がエロス村に肉迫し、村間抗争（？）中。

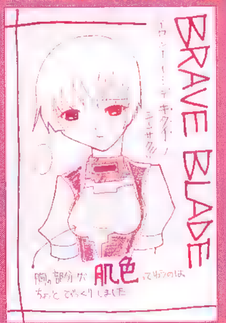


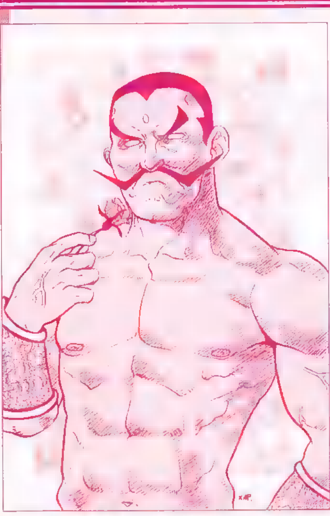
⬆（エロス村019　漢・鳳凰寺嵐）
☆前号表紙のソン娘イラストでさらに青春スタンピードした者多数とみたが。

ゲルエロス村

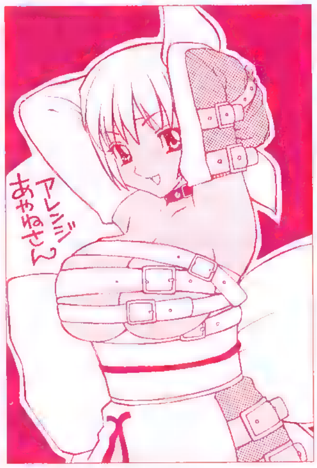
説明しよう！　ゲルエロス村とはアーケード業界のエロ、すなわち愛を地獄の底まで追い回すポジティブ集団の村である。具体的な活動はおもにムネ考察とか巨乳放談とか。

⬆（エロス村023　漢・[illegible]）
[illegible]





⬅（ガーデンローズ　黒川春姫さん）
☆ちょいとスリムなジェントルダラン。インド映画で踊ってそうだ！



⬅（エロス村021　漢・桜河志郎）
☆クイコミ史に新たな1ページが刻まれた。っていうか、このあねさん使いてえっ。

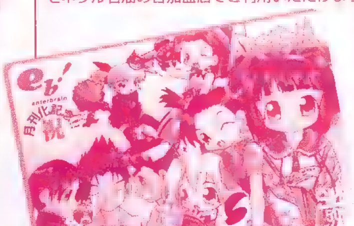
エロス村年表

2000年3／28日
ロゼ生乳事件
勃発（VOL.3）ブレイブブレイドのパイロット、ロゼというかたはオプションが一部足りないと思うのですがMA[illegible]ですか。
【エロス村030　漢・エルブレス他たくさんの[illegible]】
☆この話題が[illegible]ネタ多数になるのはエロス村住民[illegible] [illegible]

2号連続！採用者全員にQUOカードプレゼント！

ハガキをくれたみんなへ感謝の気持ちを込めて、A-FroオリジナルQUOカードを創刊号と第2号の採用者全員にもれなくプレゼントするぞ！　2号以降キャンペーンが行われるかは、皆の反応次第じゃい。

※QUOカードは、コンビニエンスやファミリーレストラン・ガソリンスタンド等の色々な加盟店でご利用いただける便利なギフト用プリペイトカードです（全国のマツモトキヨシ・セブンイレブン・デニーズの各全店と日石三菱・ゼネラル石油の各加盟店でご利用いただけます）。



⬅QUOカード第一弾の絵柄は東京都のムドウ君だ。二弾、三弾と継続していくためにもみんな、投稿がっつりよろしく頼むぜ！

宛先の社名を間違えないでね　ARCADIA　Frontiers［A-Fro］投稿の掟

社名がアスキーからエンタープレインに変わった記念に読者投稿コーナーA-Froというステージの中で、アナタの才能をはっちゃけさせてみませんか？

●イラスト大募集！

ネタはゲーセンに関連性のあるモノならオッケー。モノクロ（1色）イラストに命を吹き込んでみよう。イラストのサイズは割とフリー。葉書サイズからA4ぐらいまで、好きなサイズで送ってくらはい。

●カラーイラスト投稿はこちら『アフロCMYK』係

アフロCMYKでは、皆様の総天然色カラーイラストを募集しています。CG作品は、基本的に「未発表」のものを送ってください。なお、個人のHPに投稿作品、掲載作品と同じCGをUPなさる場合は、投稿後45日の間隔を開けていただくとアルカディア的に助かります。

●文章投稿も［A-Fro］は待ってるぜい

ゲームに対する熱いほとばしりを文章にして投稿してください。文章量は最大で800文字前後まで。掲載者の文章量やネタをチェックすれば程度がわかるでしょう。

●CGデータ投稿規定

サイズは基本的に自由ですが、この場合も縦横の比率はできるだけハガキサイズでお願いします（推奨サイズ：592ピクセル×874ピクセル）。

色数に関して制限はありませんが、印刷には出ない色があるため、若干変色することがあります。これを防ぐため、あらかじめCMYKカラーで作成することをおすすめいたします。

セーブファイル形式はJPEG（.jpg）、BMP、PICT（.pict/.pct）、TIFF（.tif/.tiff）、MAG、フォトショップ形式（.psd）のいずれかでお願いします。jpgのオプションは低圧縮高画像を推奨。

圧縮する場合は、LHA（.lzh）、Stuffit（.sit）、Conpact Pro（.cpt）、ZIP（.zip）、形式でお願いします。

社名変更でスリル二倍。A-Froの宛先は、

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10　みかみビル
株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部
A-Fro各コーナー係

住所も書いてくれヨ。E-mail投稿者のみんな！

arcadia@ml.ascii.co.jp

次号7月号の締切は……　5月20日(土)消印有効！

同人コーナー 微妙にリニューアル!

ゲーパロ愛の館へいらっしゃいませ!!



メイドの私と執事さんが、伯爵様の同人誌コレクションを皆様にご紹介します!

案内人：メイド＆執事（名前募集中）
イラスト：龍輝雅龍

ヴァンパイアセイヴァー　発行/節制の黄

赤いリンゴ



シリアス

全44ページのハードアクションマンガは読み応え充分。絵はもっと上手い方もおいでですが、この情熱はそれを凌駕します。独自要素入りバレッタが最高に格好良いですな。

制作者より：……



B5版　68P　オフ　表紙カラー
500円分の無記名小為替＋240円切手
〒131－0032　東京都墨田区東向島１－10－13　則武方　「賀来千春A」係

餓狼～MARK OF THE WOLVES～　発行/春夏冬中（アキナイチュウ）

MYROW



ギャグ

さっぱりした感じの手慣れた絵で、テリーとちびロックの日常を描いたセリフなしのほのぼのギャグ集です。まるで絵本みたいで、すっごくカワイイですよ!

制作者より：……



A5版　20P　オフ　表紙１色
本代200円（定額小為替）＋送料120円（切手）
〒502－0846　岐阜県岐阜市津島町6－36－1　島谷詩子

ストリートファイターⅢ3rdストライク　発行/BAYERN

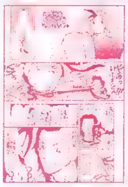
F

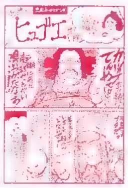


ギャグ

制作者より：ストⅢ3rdのオールキャラギャグ本です。

B5版　オフ　32P　表紙カラー
400円小為替＋190円切手
〒143－0012　東京都大田区大森東１－36－８－712　「BAYEAN」係

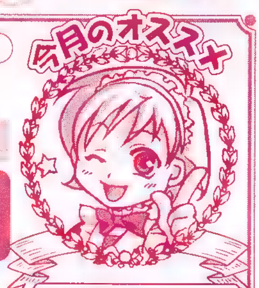




独特の絵柄がストⅢにベストマッチ。ほのぼのネタが多く、美形とマッチョへの等しき愛を感じさせますな。

全キャラ単発ギャグ集だけどリュウ＆ケンとユン＆ヤンネタが多めかしら。わたし「ヒュゴエさん」大好きです!

今月のオススメ

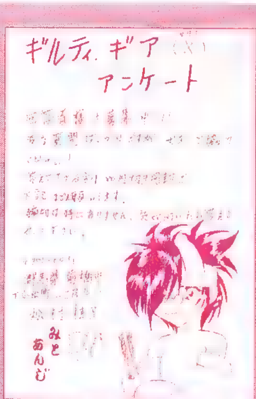


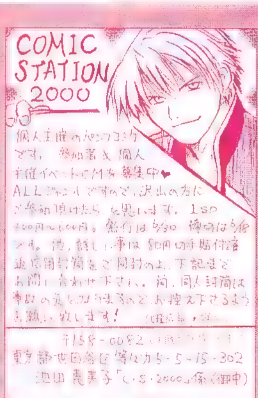
毎月１冊、特にオススメの本を紹介します!

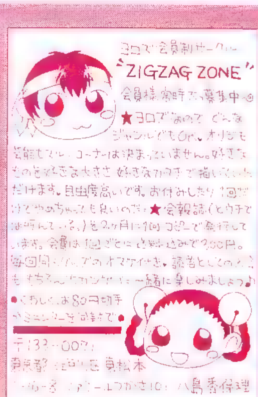
伝言板

伝えたい皆様から知りたい皆様へのご連絡。









★TEKKENシンポジウム～鉄の集い～
内容：STUDIO GOICE主催の鉄拳シリーズオンリーの同人誌即売会
開催日時：6月11日（日）　午前11時～午後3時
会場：世田谷区民会館集会室（世田谷線松陰神社前下車、徒歩5分）
募集：直参60sp、委託30sp　コスプレ・可（当日登録制）
応募締切：5月10日
問合せ方法：長4封筒に80円切手を貼った返信用封筒を同封のうえ下記にお問合せください。
〒158-0083　東京都世田谷区奥沢4・34・19　仲原サユリ

このコーナーではみんなの活動内容や募集などのお便りを載せていきます。たとえば……、サークル会員募集、……、アンケートの回答者募集、……主催のイベント告知など。売ります・買いますあげますは扱っていません。はがきは縦でも横でも可。また、……でも……を受け付けているので、情報の内容を……文字以内と公開してもよい連絡先を明記して送ってください。

★Vol.3ゲーパロ堂掲載「DoA」に関して
郵便物の盗難がありました（4／6着分）。「申し込みをしたのに、当方からの返信がない」という方は、小為替の受領証書のコピーを同封の上、お問い合わせ下さい。
〒188－0011　東京都田無市本町5－6－20－504　堀田ひろみ

★サイキックフォース2012アンケート
～あなたを惑わす20の質問～
サイキ2012のアンケートを実施しています。タイムパラドックスから兄やんと社長の視力まで、バラエティーに富んだ質問が20有ります。切手不要ですので下記アドレスまで御一報下さい。（2000年12月末まで）
〒933－0121　富山県高岡市伏木矢田新町7－30　谷村優生

●アイコンの説明●

ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていないものはゲーパロコミックです。

■攻略　ゲームの攻略を中心とした本であることを表しています。　■設定　キャラクター紹介などを中心とした本であることを表しています。　■研究　アーケーター的工作法とか、ゲーム市場全体を論じるものなど、個人研究を中心とした本であることを表しています。また、資料的価値の高い場合にも使用します。(何かのリストなど)　■男性向け／女性向け　それぞれ男性向けの内容なのか女性向けなのかを表しています。これは制作者の申請によって付けております。　■18禁　未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記しておりますが、編集部の判断で指定する場合もあります。ご了承下さい。　■ギャグ　内容がギャグであることを表しています。　■シリアス　内容がシリアスであることを表しています。　■イラスト　イラスト集を表しています。また、イラストのみが多い場合にも使用します。　■4コマ　4コマオンリー本を表しています。　■小説　小説本であることを表しています。また、小説が多い場合にも使用します。

ギルティギア　発行/たつきば屋(仮)

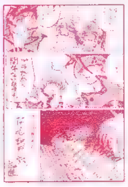
ぎるぎァ！



ギャグ　シリアス

ソルとカイのシリアス1本＋1Pギャグ集。ページ数は少ないですけど、センスのいいしっかりした絵で、ソルの髪と筋肉への愛があふれんばかりに描かれてます！

制作者より：ソル道（ソル好きな友達の意）増やすために出した本。ソルが描きたかったんス。



A5版　コピー　20P　表紙1色
80円切手2枚と10円2枚＋120円切手にて
〒683－0004　鳥取県米子市上福原4－5－12　竹並郁枝

餓狼~MARK OF THE WOLVES~　発行/鯛焼亭

愛はちょっとあった方がいい。



ギャグ

コピー本ですが、装丁が実に丁寧で工夫されています。ペンタッチで明暗を表現する描き込まれた絵と毒の強いギャグで、テリーのバカ親父っぷりが見事に描かれております。

制作者より：テリー、ロック中心ギャグ本です。テリーを格好良く描くつもりが……すいません(汗)。



B5版　24P　コピー　表紙カラー
200円分の無記名小為替＋160円分の切手＋宛名シールにて
〒080－0020　北海道帯広市西10条南19－13　村上方　栗原桜花

鉄拳3　発行/鉄拳婦人会

THE HURT OF FIST Ⅱ



シリアス　小説

節制の効いた語り口で読後すごく優しい気分になります。いろんな形の愛が作品にあふれています。ところどころで「異文化」を表現する、世界観への心配りが見事です！

制作者より：[illegible]



A5版　60P　オフ　表紙1色
500円分の無記名小為替と200円切手を郵送
〒610－0101　京都府城陽市平川大将軍76－30　南京都軽便鉄道協会　鉄拳婦人会

ギルティ製作／販売メーカーに聞く、

メーカーの考える

同人活動・同人誌のガイドライン

ワタクシ、執事がアーク様・サミー様にうかがって参りました。



コミック同人誌について

執事：本日は御対応ありがとうございます。単刀直入にうかがいますが、『ギルティギアゼクス』を題材にした同人活動について、どうお考えですか。
サミー：基本的には問題ありません。むしろ、どんどんやっていただきたいぐらいですね。
アーク：作品イメージ等にあまりにも合わないもの、問題のあるものは個別に対応しますが……。
執事：「問題」とは？　18禁ということですかな？
サミー：む……18禁はオープンにOKとは言えませんが、18禁イコール駄目ということでもありません。キャラクターや作品のイメージを著しく損なうものでなければ、「問題」にはしませんよ。
アーク：虐待的なものも困りますね。
執事：なるほど、18禁でも節度と良識を持って表現して欲しい、といったところですかな。

攻略同人誌について

執事：アルカディアでは雑誌の性質上、設定研究や攻略研究の同人誌が投稿されてくることも少なくないのですが、そういった研究系・攻略系の同人誌についてはどういったお考えをお持ちですかな？
サミー：まったく問題ありません。
執事：攻略という内容の関係上、自分の同人誌に画面写真を使いたいと考える同人作家・研究家の方もいると思うのですが、それも問題ないのですか？
アーク：画面写真やオフィシャルロゴ、オフィシャルイラストに関しては、うちのホームページ上に画像配布コーナーがあり、申し込み制で配布してます。
サミー：当社ホームページでもメールでお問い合わせいただければ対応させていただいています。全くのオープンというわけではありませんが……。
執事：御社のご判断で、使用を許可していただける、というわけでございますね。
サミー：特に「問題」ない限りはね。
執事：また「問題」ですか（笑）。しかし、オフィシャルロゴやオフィシャルイラストを個人レベルで使わせていただけるとは、太っ腹でございますね。
アーク：申請さえしてもらえれば、ロゴやイラストは各個人のホームページでの使用もOKなんですよ。あと言うまでもないことですが、同人作家さんが画面を模写したりする場合には許可はいりません。
執事：では本ではなく、自分のプレイを録画して攻略ビデオを作成する、という場合には？
アーク：OKです。申請の必要はありません。

イベントについて

執事：ゲームメーカーの中には、メーカー主催の同人誌即売会イベントを行なわれるところもありますが、『ギルティギアゼクス』ではそういったイベントは催されるのでしょうか？
アーク：“HYPER”（アークシステムワークスファンクラブ）にて行なっています。
サミー：当社の方では現在未定ですね。
執事：では自主イベントに対する協賛などは？
サミー：問い合わせていただければ随時対応します。
アーク：こちらも同じです。

執事：では最後に同人作家やファンの皆様に一言。
アーク：原作に負けないような同人誌を、どんどん作って下さい。
サミー：当社としては、同人活動に対してうるさいことを言うつもりはまったくありません。むしろ、歓迎させていただきます。ですので、何かこちらに対してのご意見やご要望もありましたら、駄目モトで結構ですからどしどしお寄せ下さい。
執事：本日はどうも、ありがとうございました。
(ご協力：アークシステムワークス様
サミー・アミューズメントサービス　竹中博史様)



月華の剣士　第二幕　発行/平成格闘浪漫

月集宴



ギャグ　シリアス

数多くの短編全体で月華の雰囲気をかもし出してます。やや女性向けですが、男性でも楽しく読めると思います。楓と覚醒楓と守矢のソフトラブラブな感じが素敵です♡

制作者より：98～99年[illegible]



B5版　88P　オフ　表紙カラー
1000円分の無記名小為替＋390円分の切手にて
〒532－0025　大阪府大阪市淀川区新北野2－4－23－412　岡本麻里

■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません（ただし、アーケードで続編がでたりするものはOKです）。18禁もOK。攻略本はとくに歓迎します！
次に記す事項を記入したものと、見本誌1冊（返却はしません）を送ってください。不備のものは選考対象外となります。

- ●本のタイトル
- ●判型
- ●総ページ数
- ●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いてください）
- ●本のPR（40字以内で）
- ●サークル名
- ●通販申し込み先
- ●通販での値段（本の代金&送料）と送金方法
- ●本人の連絡先（名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯・お持ちの方はFAX番号やE－mailアドレスも）

できたらこのコーナーの意見、感想も書いて下さいね。
では、たくさんの投稿を待ってます！

宛先　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル　(株)エンターブレイン アルカディア編集部「ゲーパロ館」係

締切　基本的に随時募集です。6月末売号に掲載を希望する人は**5月20日（土）消印有効**です。コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

ゲーマー御用達

WWWサイトの泳ぎ方

今回のお題は「ギルティギアX（以下GGX）」。ARCADIAでもGGXの紹介はガンガンいってますけど、開発元のホームページでも期待感溢れる書込みで盛り上がる一方のGGX！　今回は国内外のGG大好き！　GGX早く遊びてぇっ！　ってページをご紹介！

Text: Joe／ギルティはポチョムキン。他にも、ザンギ、本田、ジャガーノート……実はデカキャラオタクです。

「ギルティギアX」関連ホームページ

Guilty Gear Headquarters

攻略　ハイスコア　掲示板　サウンド　CG　プログラム　同人活動　ワールドゲーム　基板

http://www.jps.net/namba/indexJP.html

ギルティギアの対戦攻略がメインコンテンツ

充実した攻略に、管理人のGGへの愛を感じるのだ！

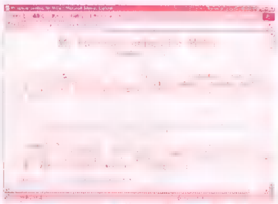


在米の管理人が電撃PSの記事を読んで衝撃を感じ、98年6月にゲーム購入。すべての点において気に入ったが、英語のGG関連ページが皆無だったので「作ってみよう!」と奮い立つ。

システム解析とキャラ攻略がコンテンツの中心。GGXもGG同様、攻略を中心に展開予定だ。ただし管理人が在米のため、基板購入を検討中。

「GGXには2D格闘ゲームの頂点に立つゲームになってほしい。その独自なスタイルを貫き、みんなのハートを掴む、熱いゲームになることを大いに期待!」とGGXへの熱き思いを表明。

ページ開設当初はすべて英語だったが、目下日本語ページを整備中。



攻略はGG版だが充実！　GGX版での充実も要期待！

サイト管理人　南場優（Yun）

在米で日英翻訳を行なうマルチリンガルな25歳。ゲーム、音楽鑑賞、イラスト・CG描きが趣味。



一番好きなキャラが黒ミリアさん(Xボタンカラー)だったので、彼女の攻略を真っ先に仕上げたのを覚えてます。

色々な方々とGGについて語りあい、来ていただく方々の意見は尊重するスタンスで運営しています。こっちでもアーケードゲームが低迷してますが、アーケードでないと味わえないクオリティを持つゲームの登場を期待しています。

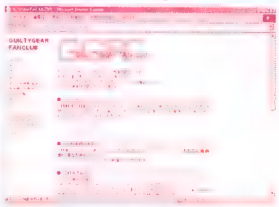
GuiltyGearFanClub

攻略　ハイスコア　掲示板　サウンド　CG　プログラム　同人活動　ワールドゲーム　基板

http://www7.big.or.jp/~kaina/gear/

GGでの対戦オフの開催を中心に活動中

GGファンのためのページ。



コンシューマのゲームであるGG。その対戦オフを潤滑に行なおうとGGFCをはじめた。コンボ登録フォームを稼動させるなど、訪問者が提供する攻略情報も徐々に蓄積。

コンテンツの一つである検索機能は、GGの技と対戦相手が検索できて便利。現在はGGのみだが、GGX発売後には「地元ゲーセンのGGX導入状況」と「コンボ」それぞれの検索機能を追加予定。GGXの発売を待ちかまえる。

「ホームページ以外での活動予定はまだありませんが、GGを通して知り合った方たち、これから出会う方々と末永く付き合っていければと思っています」。あなたも加わってみては？



充実したGG関連の検索機能。GGXではさらなる充実を。

サイト管理人　海名

愛車での旅行とカラオケが趣味。ゲーム歴は5年程度で、インターネット暦は3年目。

秘密

運営を始めて、励ましてくれたり、一緒に騒げる知人が多くなったことがうれしいです。

アーケードはコアゲーマーに絞ったゲームが多くなったせいか、徐々にプレイできるゲームが少なくなってきたと感じます。

最後に、GGXの早めのコンシューマ移植を希望(でないとオフができません)！

WWWの泳ぎ方 TIPs

WWW、泳いでいますか?

今回TIPsとしてご紹介するのは「Web Ring」です。ウェブ・リング。「わっか」であって、リンクではありません。リンクが相手を指し示すのに対し、リングは同じテーマを扱っているページを繋いでいきます。

同じテーマの繋がりですから、例えば、自分の探しているテーマを検索してチェックして、また戻って検索して……とやるよりも、探しているテーマのリングを辿ることで効率良く泳ぐことが可能となります。

ウェブリング・ジャパン

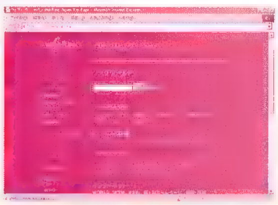
http://www.webring.ne.jp/

アメリカのWebringの日本語版として、1998年9月1日に株式会社兼松コンピューターシステムが運営を開始。

原稿執筆時点では、5750のリングが登録されていました。リングはジャンルごとに二段階に分類してあり、探しているテーマのリングを比較的簡単に見つけることができます。

リングに参加する以外に、自分でリングを作ってしまうことも可能です。

ゲーム関連では、ギルティギアを始め、BEMANI、STREET FIGHTERなど、作品やシリーズがテーマとなったリングのほか、GAME CG RING、GameIllustWebRing、GAME MIDI RING♪などタイトルにとらわれないものもあり、大きなリングでは150以上のホームページが登録されています。



ウェブリング・ジャパン
http://www.webring.ne.jp/

KING PALACE

http://www.geocities.co.jp/Playtown-Denei/6124/

ここで紹介するのは、GUILTY GEAR Web Ring管理人のホームページ。GGのほかに餓狼も扱い、CGなども展示中。

管理人はリング管理初心者。運営は手探り状態でありながらも、「頑張って運営中」。

運営当初は、ナビゲーションバーのデザイン、参加サイト集めで苦労した。リングの管理は楽しいことばかりではないが、使う立場からすれば大変便利。「リングは活用次第で自分が本当に探しているサイトを見つけることができるので、どんどん普及していってほしいです」というコメントが飛び出した。

GGXはどう？　と尋ねれば、「GGXは超期待！　前作同様のヘヴィメタル調のかっこいいBGMにも期待!」と、ニンジンを前にした馬のごとく、GGファン魂が全開。



KING PALACE
http://www.geocities.co.jp/Playtown-Denei/6124/

GGのリングの本拠地ということで、ここをブックマークして、GGリングのポータルサイトとして利用するのもよいでしょう。

今回ご紹介させていただきました、ウェブリング・ジャパンさん以外にもリングのサービスを提供しているところがありますので、新しいテーマのリング作りにチャレンジしてみてはいかがでしょう。

リングを使いこなして、楽しくWWWを泳いでください。

ゲー事典　今回のテーマは熱烈ファンを擁するGG/GGXということで、筆者も期待しつつ取材。予想にたがわず「GG大好きオーラ」バリバリのサイトが多く、その中でも厳選させていただきました。TIPsにあるリングは、その利便性のわりに知名度が低く、活用・参加してほしいということでご紹介。 Vol.1で紹介したサーバラやゲーマーズターミナルなどと併用すべし。



「アルカディア月刊化の祝事に合わせた、景気のいいゲームをネタにしようぜ!」なるイタキョ師の号令の元、数千にも渡るゲームタイトルから選出されたゲーム、それがっ!「モータルコンバット」……ちょっと奇怪はいった海外ゲームだヨ。

ゲームセンターよく見る伝

お題：MORTAL KOMBAT

原稿遅れたヤツは死罪!



担当：棚太郎（写真右）&怒りのイタキョウ（左）

STEP 1 モータルを知る

大学での海外ホームステイ先決定アンケート用紙に「アイライクビデオゲーム」と書いたら、モータルコンバットがある家に招かれた、という痛い経験からもわかるように、海外では大人気な格闘ゲームがMORTAL KOMBATだ。

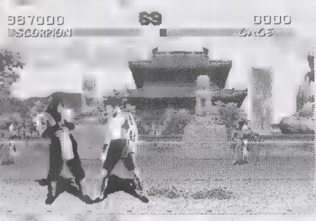
読者「コンバットのスペルはCOMBATだろ。また誤植?」

いや違う、モーコンの場合はこれで合ってるのよ。コンティニューもKONTINUEだし。まあ、@みたいな物だと思ってほしい。

そんなモータルが日本でも（ごく一部で）ブレイクした理由には、

☆リアルを追及した実写撮り込みによる個性豊かなキャラ
☆当時として斬新だった、フェイタリティシステム

の二つが挙げられるだろう。まず日本人にはインストールされてないセンスから創生された希有な生き物たちが上段下段パンチ・キック&ブロックボタンという、これまたジャパニーズには馴染みの薄いシステムで暴れまわるのだ。現在続編が4まで出ているぞ。



忍者スコーピオンと俳優ジョニーの対決。映画にもこんなシーンがあったね

STEP 2 神の拳は究極

モータルコンバット最大にして最後の魅力、それはひとえにフェイタリティ（究極神拳）につきるだろう。

「相手の体力を0にすれば、勝負あり」そんな甘っちょろいルールではモータル世界を渡っていけない。「敗者を生かして在野に帰せば、いつ報復されるかわからない。情けは人のためならず」という戦士のポリシー（8割方は趣味）にかけて、対戦相手の息の根を、ポップな方法で止めちまう、それがフェイタリティ（致命的な）であります……。

さすがに■器摘出神拳や地下鉄ドカンは個性的過ぎて引くかもしれないが、大方のフェイタリティはリアルさを追及するあまり、逆に現実離れしていて、どこかユーモラスに見えるのだ。帽子のツバで首を飛ばしたり、凍らせた相手を割ったり……どうにもフェイク全開で笑えちゃう。表裏一体とはこのことだね。



女キャラっちのソニアに電流を流し込むライデン。だって雷の神だもの。

STEP 3 モータルに触る

悲しいかな、モータルが置いてあるゲーセンは少ない。

親が基板屋とか、本紙連載のアーケーダー・ネオを1～4号連続で読み、アーケーダーに覚醒したニュータイプは基板を12K（マックジャパン価格）で購入すればいいのだが、そういった環境なき者はどうすればいいのか?

てっとり早い方法として、コンシューマ版に手を出すのが得策だろう。アルカディアのGAMESHOP三国志さま広告には「フェイタリティ特価～64版モータルコンバット4」とあるので興味のある学生さんは進級祝いに買ってもらいなさい。

でも、やっぱりAC版（モータル風ならAK版）を触りたーいとじたんだ踏む君は、前号アジアゲーム特集で取材させていただいた、ゲームセンタートライに行ってみよう。モータル4がプレイできるぞ。



キャラセレ画面も濃ゆい。360度悪人ヅラばかりなので、迷うこたぁねえ。

アルカディア相談室

読者が相談室長となって、アルカディアの悩みを解決するのだ。苦情を聞けっ（泣）!

CASE 1 騒音事変

図書館なみに静けさを誇るエンタブの[illegible]。鳴るのはキーボード音くらい。そんな中、我がアルカデ編集部はというと、『バシバシ』『ガチャガチャ』『バーン!!』レバーとボタンが奏でるシンフォニー。我らゲーマーには、母体内の鼓動と同じくらい心地よい旋律なんだけど……。

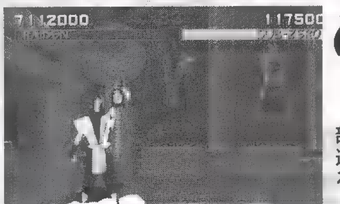
「[illegible]でもするっていうかうるさい! 殺すぞ」[illegible]当然、同フロア他部署から苦情が殺到。「布で手元を隠す」などの対策を講じたが、[illegible]みたいで違和感バリバリ（しかも効果薄）。誰か防音システムを教えてくれ!!



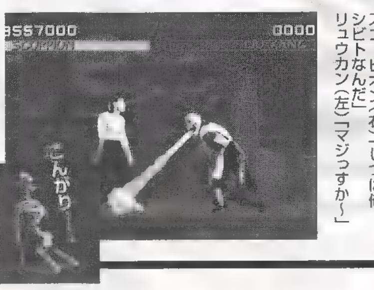
音マスターでも消音技はなさそうだし、八方ふさがりだ～!

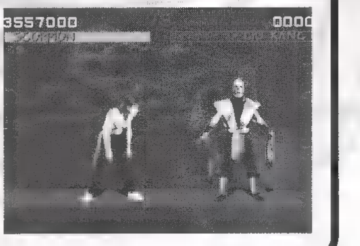
生生フェイタリティー

モータルコンバットには、一部の国では発売中止になるほど過激なシーンが盛り込まれている。どっからどこまでがセーフティーラインなのかを、よく見ておきましょう。



「アルカディアの皆さん、月刊化おめでとう。絶対零度の忍者サブゼロです。祝い物として神様のお頭（脊髄付き）をクール便で送りますよ。これからも力を合わせてがんばってください」





スコーピオン（右）「じつは俺……シビトなんだ」リュウカン（左）「マジっすか～」

ゲー事典 モータルコンバットシリーズは3作も映画化されている。映画一作目はウリの残虐行為手当も抑えめだったので、そこそこのB級アクションにとどまっていたと思う。でも、2と3はサイボーグ忍者や魔界っちの住人が無駄にくんずほぐれつして、見応えだけならあった気がする。ビデオで発売されているので、君の6時間をモータルに捧げてみるのもいいだろう、人生は長いからね。テストユアマイト!

庄司といづなの

げいむパラのいや

「運動遊技」

春ですね。めでたい事にアルカディアも無事に月刊化。こいつは春から縁起がいいですな。

さて、春といえばプロ野球やJリーグもシーズンスタート。F1も始まったし、これからがスポーツシーズンまっさかりとなるわけだ。浦和は無事にJ1に返り咲けるのか？ 国家予算並の大補強を行なった某球団は優勝できるのか？ 中田や城といった海外で活躍中の選手は、今年はどんな成績を残すのか？

ある意味シーズンが始まる前後が、あれこれ予想できて一番楽しい時期だ。今年はシドニーオリンピックもあるしね。

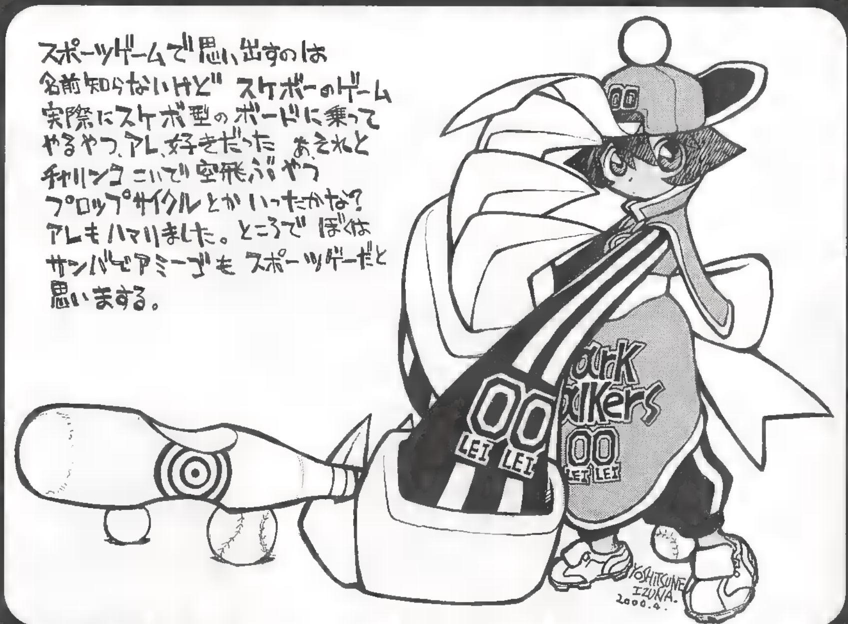
そんなわけで、お察しの通り、今月のお題は「スポーツゲーム」なのである。

さて、スポーツゲームの定番と言えば、これはもう野球ゲーム。もともとテレビゲーム自体、野球の本場アメリカで産声を上げた事もあり、野球ゲームの歴史はテレビゲームの歴史でもあるなんて言われ方もするぐらいだ。現在でも野球ゲームは業務用、家庭用限らず大人気のジャンル。考えてみれば、これほど流行り廃りなく、老若男女誰でも楽しめるゲームジャンルというのも珍しいよなぁ。プロ野球は興味なくても野球ゲームはやるという人もいるぐらいだし。

昔は野球ゲームと言うと、色々と特殊コンパネを使ったものが多かったんだけど、最近は家庭用への移植を考えてか、ジョイスティックとボタンという一般的なスタイルがすっかり定着してしまっているようだ。セガさんの『ダイナマイトベースボール99』などが、昔懐かしいあの引っ張って離すバット式のコントローラーを採用しているくらいだろうか。しかし、特殊コンパネに命をかけている？セガさんも『バーチャストライカー』シリーズには特殊コンパネ、特にトラックボールを採用してくれなかったのである……。そう、問題はトラックボールなのである！（？） 今年はテクモさんもサッカーゲームを出すようだが、これも残念ながらトラックボールではないのである！ ああ、わしらの世代では、サッカーゲームと言えばトラックボールと決まっていたのにのう（遠い目）。

さて、話は戻って、その『ダイナマイトベースボール99』。メジャーリーグ開幕戦・日本開催に合わせてか、海外向けバージョンが一部で出回っているようですな。しかし、これって基本的には国内向けと変わりないはずなのに、題材がメジャーリーグになっただけで、なんとまぁ画面が華やかになる事か！ これはサッカー等にも言えるけれども、国内のプロ団体をテーマにしたものと比べると、なぜか海外を舞台にすると、スポーツゲームは途端にきらびやかになるような気がする。これはゲームそのものの問題じゃなくて、選手のプレイスタイルやスタジアムのデザインにもよるんだろうね。日本の競技場といえば広告ばかりが目立つものが多いし、どれもこれも見た目が変わらないしねぇ。

今年はオリンピックもあるし、最新の技術を使って是非とも海外のきらびやかなプレーをどんどんゲーム化してほしいものだ。その時はもちろん、操作系はトラックボールで!!（文）



庄司 卓（しょうじたかし）

ゲームを愛するSF小説家。その守備範囲は限りなく広く、[illegible]アーケードに限る。代表作『それゆけ！宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ』シリーズ（富士見書房）『倒凶十将伝』シリーズ（朝日ソノラマ）現在、何か秘密の計画が着々と進行中らしい？ 「手応えは確か」とのコメントを頂いた。

いづなよしつね

ゲーム（特にカプコン格ゲー）を愛するキャラクター製作士＆マンガ家。代表作、PS版横スクロールアクションゲーム『パンツァーバンディット』キャラデザイン、アニメ「セイバーマリオネットJ」キャラデザイン、マンガ「スパークス」「機神書紀」。最近、某企画の[illegible]カン[illegible]になり、大変だったそうだ。



岩原裕二

（ホームページ：http://www2.tky.3web.ne.jp/~lobo/prologue/prologue.html）

岩原裕二より一言……ゴールデンウィーク前ということで、今月は相当に忙しい。と言いながら、結構、色々映画を見た。中でもオススメは「ストレイトストーリー」と「トイストーリー2」。これから来るものので楽しみなのは「アンドリューNDR114」。やっぱ、映画って良いですな。

Pandora Charatte 改

パンドラキャラット・カイ

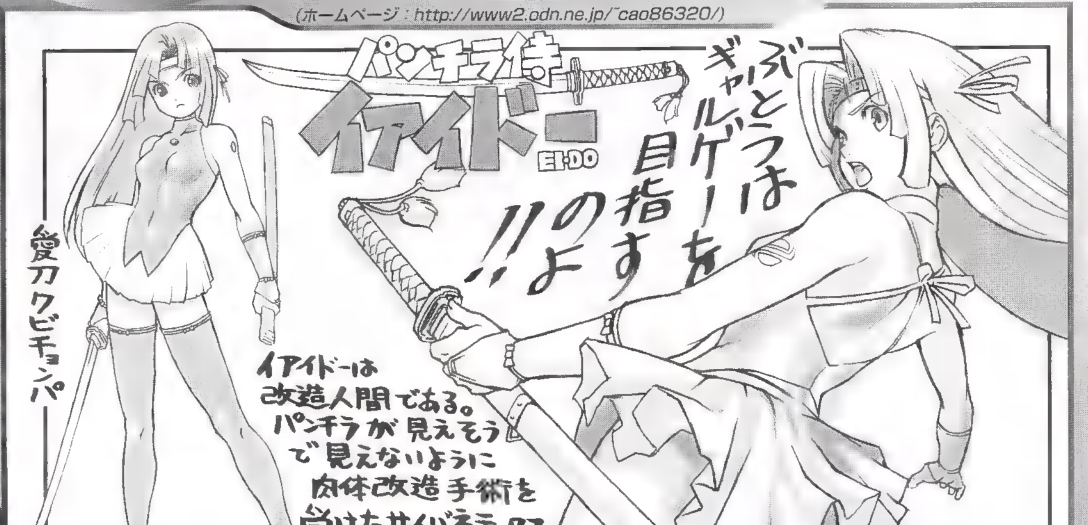
●今号のテーマ

「日本刀」

このコーナーは、1つのテーマを元に、2人の作家さんにそれぞれにキャラクターを競作してもらうコーナーです。「このキャラいい！」「このキャラ買った!!」という応援、連絡は編集部まで。

一日郎

（ホームページ：http://www2.odn.ne.jp/~cao86320/）



一日郎より一言……初めましてです。どうもです。生きてるのが面倒臭いったらありゃしないって感じの一日郎（かずひろ）です。それはそれとして、最近とくに自室から出ない生活が多くなり、ゲーセンにも行きません。とか言いつつ某新作ゲーム、ガン〜の登場が楽しみだったりします。これが載る頃には発表されてるのかな？

次号予告

次号藤ノ宮深森先生＆石田あきら先生登場予定！ テーマは「傘」

猛者通信 ぽペソ

第四号

ジ☆ダップセ
（C・LAN&田渕健康）

春は曙筒ウラララッ。「猛ぽペ」というホーリーネームもすっかり定着して久しい折、ラッペ謝肉祭に興じている我らだが、最近イタキョーの出番が少ないのは気のせいであり、今回糞みたいに忙しかったの〜ん、と甘っしゃくれてみてもオタケビには叶うめえ。



登場人物紹介

C・LAN(通称 まさ)

本名：フムソリーニ大司教
憩いのゲーム：リングの王者
得意技：欄干鉄下駄読み
通算成績：巨匠盲牌
座右の銘：ゴマフの煮込み

田渕健康(通称 ケソ)

本名：ふちげそペル太
憩いのゲーム：苦胃頭捕物帳
得意技：ふんぬぐる散布
通算成績：五臓六腑
座右の銘：プルセスドリンク

ゲムっ子倶楽部スペシャル 第四回

ゲセ食悪鬼羅刹編

今回のゲム[illegible]子倶楽部は春の特別編[illegible]送りす[illegible]ー。全国のGYU[illegible]んファンは、絶対見逃せない十得情報[illegible]てん[illegible]盛りDA!

いきりたつ我ら

C・LAN（以下　宇宙刑事） 突然だが、今日の家庭用ゲーム機が隆盛を極める原因となった中核をバリクソールに占めるであろう一大要素は何かわかるかね君（クワと目を見開きつつディンゴがガゼルを威嚇するような足取りで）。

渕健（以下　ギャリバン） ……いや、そんなネオディオにラウンドスタートと同時にハメ殺されたような苦味走った顔していきなり質問されても困りますが。で、なんスか？　家庭用ゲームの隆盛の原因ってのは？

宇宙刑事（以下　宇宙） 我思うに、家庭用ゲームがアーケードを大きく引き離していかんともしがたいアドバンテージを得んと蠢動を繰り返す原動力の一つに、「家庭用ゲームはメシを食いながら遊べる」という点が挙げられると思うっぺれ〜。

ギャリバン（以下　バソ） まぁ、そういやそうですね。っていうか、家庭用はRPGやSLGなど、モノを食いながらでも遊べるジャンルのゲームが多いって言うだけの話では……。

宇宙 ムス。何はともあれ、「メシを食いながらゲームができる」という点においては、アーケードゲーム業界はコンシューマに対して大きく遅れをとっていると言わざるを得ないのは事実だ。



ミッション発動後の2匹。通称・飢餓ウイングと呼ばれる悪魔たちだ。

そこで、今回の我らのミッションは、アーケード業界の起死回生を賭けて「ゲーセンでメシをむさぼりながら遊んでみるとするか!」というノズブレビッグプロジェクトを、あ、それ、発動（擦）!

バソ あうし。

飢食の申し子たち

バソ てなわけで毎度おなじみ、秋葉のトライタワー前にやってきた我らですが。

宇宙 例のブツは持ってきただろうね君。

バソ 言われた通り、各種調理済み食料を大量持参しましたよ。弁当類はともかく、掟破りの麺類なども用意しました。これでゲーセンにおいても食って食って食いまくれ（by E.本田エンディング）状態が可能ですよ。

宇宙 ムス。では丁度昼飯時でもあるし、早速ゲームをやりつつむさぼり食ってみるとするかフェフェフェ。標的はあれじゃ〜!

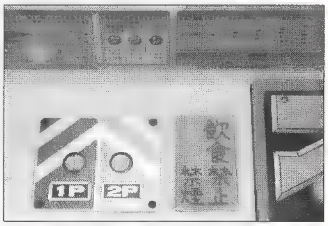
バソ ムフス。海の帝王ダライアスですね。ちょうどおあつらえ向きに寿司〜ルなんぞを用意してきましたとも。

宇宙 おいおい、海鮮帝王に折寿司一つじゃ失礼じゃないかね君。もっとこう、船盛りとかクエ鍋とかはないのかね。

バソ 別にあげる訳じゃないんですから。第一そんなブツを用意した日にゃ巻頭で特集組んでますよ。

宇宙 ALL RIGHT（巻き舌で）。じゃ、くっらうでぇー。

まずはフタを開けつつ割り箸を……筐体の微妙な傾斜もちと具合が悪くツツーと滑りおる……つーか無理っぺれ〜。



筐体に燦然と輝く「飲食禁止」の文字。あわ、あわわ。

バソ シースーがチラチラ気になりつつも手が出ぬ!　という塩梅ですな。シューティングは両手がふさがっちまいますからね。お、ボスですよ。

宇宙 ん？……そーこじゃあ〜（瞳から放射状に閃光が走り、直後鬼気迫る表情でむさぼり始める）。

……ふい〜茶でも飲むか。

バソ 食らいっ早さは相変わらずですねまさ兄い。浮遊機雷登場前に4カン、キングフォスル撃沈からルート決定までに7カン平らげるとは。もうガリしか残ってねえスよ。



シースーをかっ食らうまさ。帝王vs寿司の対戦に、満面の笑みが浮かぶ。

宇宙 一点集中でピンポイントにくらう、これは基本じゃよ。ただ、ちと気になることがあるんだが……。

バソ なんですか？

宇宙 たっぷりとおあずけをくらったゆえ、垂涎によりコンパネが唾液ベットリであることにくわえ、レバーとボタンもしょうゆと酢メシの狂奏臭をそこはかとなく奏でておるさなあ。

バソ ひ、ひいいいぃっ!

むさぼりッシュ鉄の掟

宇宙 ムス。客観的に供述してもなかなか美味〜ルなスゥシ（byミスティックウォリアーズ）であったと言える。

バソ じゃあ、次は僕ですね。……お、丁度ダライアスの横にナイストがあるじゃないスか。さすれば、夜食の定番・コンビニおにぎりを食みながら夜の町をブッ飛ばすとしますか。

宇宙 ナイストのエンディングの曲名も「シ・メール」であることだし、メシ系とは相性が良いと言えるだろう。ほんじゃま、あ、はじめい（砂時計をひっくり返しながら叩きつける）!!

バソ プハ寒ッ!

と、とりあえず気を取りなおしてゲームスタートゥハ!

……右手でおにぎりを食べなきゃいけないから左手で操作するとして……もが……く、くちにおにぎりをくはへながらプレイしなくひゃならないのはいがいにつらいでひゅ。



握り飯をブッ込みつつ、夜の街をナラウエイさ。

宇宙 オールパシフィストを狙うつもりでやりたまえよ君。

バソ って言うか、既にバリ

猛者語録

はみ出しモセル： 今回、ダップセのくそったれどもがお世話になったのは秋葉原のトライタワー。ここでは天地を揺るがすほどの豪快な食事は禁止されているが、常識的なプレイヤーにはとても優しいお店だ。ジャッキーチェン2やシンイーケンもあるし、メイニアはぜひ行ってみよう。くれぐれも、ダップセのマネしちゃダメだぞ！（ニセJK）

バリ発砲してますよ僕。とりあえずボスを自爆待ちにして、そのスキにメシを食うとして……!?

宇宙 ん？ どうしたね。

バソ モ、モガァー！ 喉に、喉にメシが詰まっトゥハ！

宇宙 おいおい、いくら早食いが重要と言えども、慌てて飲み込むのは感心せんぞ。

バソ モモモモモガー！

宇宙 お、ジョイスティックを持つ手が必要以上にブルブル震えて（注：食道圧迫による痙攣）誘導弾がバリバリ出てるぺれ～。

バソ ちちちちちゅうか水ください水ー!!

くつろぎ三太夫

バソ ゼハーゼハー。夜の町をブッ飛ばして、三途の川まで渡りかけちゃいましたよ。

宇宙 よーぅし、少し休むか。疲れたときはこうして（ガタス）よっと（ギ～）……さ、君もくつろぎたまえよ。



ゲセイス4個並べ→ヤニの連係で、くつろぎの空間を演出。良い子はマネすんなよ。

バソ ゲーセン椅子並べて何をするかと思えば。それって営業妨害入ってません？

宇宙 （気にせず）さ、君もくつろぎたまえよ。

バソ 遠慮しときます。

宇宙 そりゃ残念。ゲーセン椅子で構築された空間に胡座をかいて紫煙をくゆらせながらゲームをする喜び……これぞゲーセンの醍醐味さなぁ。

バソ さいでっか。……ってそそそれはジャッキー・チエン2ですよ。

宇宙 ほふ■これが噂の！ って実は二度目だがな。まあいい、このジャージャー麺（エムピム産：320円也）でもガッツシかっくらいながらひとつ興じてみるかぁ。

ぐしゃぺるバキスぐ～るぐるズパムうぃ～んぺしょユゥルゥ～ズ（巻き舌）！

宇宙 負けたっぺらっしゃ～。それも一人目に。あまつさえ1本も取れずに……。

バソ 強っ！ メシがどうのと言う以前の問題でしたね。

宇宙 げっへっへっへ。



これが噂の「カ猫」マーク。謎過ぎる。

ソウル鬼男爵

バソ 次は70年代ディスコを彷彿させる、2F音ゲーフロアにやってきた我らですが。

宇宙 ここには君が酸度のメシより好きなポップンステージがあるそうじゃないか。さぁ、コレを食いながらやってみたまえよ。

バソ ……なんスか、これ。

宇宙 広島焼き＋たこ焼き＋焼きソバ大盛りのスペシャルミックスだよ。ステージで跳ねる様を想定して、鉄板系料理を集めてみた。

バソ こ、これを食いながらポプステを成せと。

宇宙 無論オムロン。

バソ ……じゃあ、とりあえず10パネルはキチぃから6パネルでやってみますよ。

そーりゃ（中■）ぶふぉァ！

（中略）おりゃせいうりゃせいせい（虎男）げぼォ（「魔法の扉」終了と同時に昏倒）！

宇宙 何とか3曲踊りきったものの、メシが全然食えてないではないか君。っていうか、マンモス西よろしく鼻から焼きソバが出てるぞ。

バソ ……ち、ちゅうかですね、モノを食いながらダンス系をやると、素マジで命にかかわると言うコトを身をもって体験したであります■かかかかか勘弁！

宇宙 ウムス。君のそのデスラーよろしく青ざめた顔を見れば、どれほど危険な綱渡りをしたかがよーく、あ、それ、わかるっぺれ～。

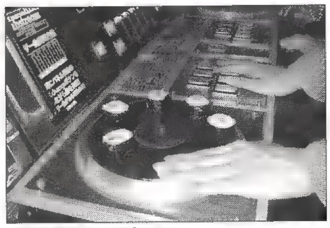
では、口直しにこれでもつまんでみんかね。

バソ お、鉄火巻きですか。

宇宙 これをビーマニのターンテーブルに乗せるとだな…どうだね。これが本当の回転寿司なんつったりしてな。

バソ うぁ～お！

宇宙 スクラッチするついでに、ヒョイとつまんでペロリスと食らうのが粋といえよう。



旋律の回転寿司が今ココに！

バソ ムハァ～こーりゃうめえやぁ！

お、そういやビーマニのターンテーブル見てたら、ザーピーを食いたくなってきましたよボカァ！「ピッツァターイム（by亀忍）」と洒落こみましょうよまさ兄ィ！

宇宙 イイ、それ、いいね！

（無感情な瞳で抑揚無く）

バソ じゃあ携帯で速攻注文しますか！ ついでにハナハナラーメンからミソつけ麺も出前とっちまいますか！

バソ ハァ～承認！（擦）

宇宙 あ、もしもし、出前頼みたいんですけど。秋葉のトライタワー2FのビーマニIIDX前までお願いできますか？ ええ、2人前。速攻で持ってきてねん。

（……その時、突如ダップセの後ろに怒りのオーラを■った影が現出）

トライ鈴木店長（以下店長） って言うか、お前ら帰れ！





暴虐の限りを果たした結果、彼らに制裁は下された……。

戦い終わって ～神々の黄昏～

バソ いやぁ、中々うまくいきませなんだなぁ。

宇宙 そうさな。今回は「食いながらゲームしてえ奴は家で遊べい」という、最初から見えてなくもない人類普遍の原理に到達したさなぁ。

バソ 21世紀のゲーム業界の風潮は、「マナーを守ってストイックに遊びたいハングラーはゲーセンへ」「常に食わなきゃ死んでしまうという人間は家庭用」、という風に住み分けがなされることでしょう、きっと。

宇宙 フムス。あくまでも公共の場であるとの認識を忘れずに、ゲーセンでは常識の範囲内で飲食を行なうべし、などともっともらしいことを言いつつも、我はちょいと小腹がすいてきたので神保町のメーヤウ（タイ風カリー屋）まで足を伸ばそうと思うがどうか。

バソ お、いいスね。

宇宙 ならば参らん！「ジ☆！」

バソ 「ダップセ！」

つづく

未来派ゲーセン

ミゲーの塊 ～振り進みゲセ史（参）～

今回は実に悲しいお知らせがあります。創刊号の告知も含めると合計4回続いた当コーナーですが、ここで重大な発表をします。まずはじめに謝っておきます。ゴメソル。実は前回のミゲーなんですが、サブサブタイトルの『振り進みゲセ史（X）』という部分の、連載回数を示すXが前々回と同じく「壱」になってました。ホントは「弐」なのに……そんだけっしゃる。

●アシュラブレイカーズ（2006年 ビスコ）

アシュラブレードとブレイカーズの夢の競演。

（青森県 三浦冬峰）

☆ワクドキ対戦格闘として話題になったよね。阿修羅ブラスターとスパイラルブレイカーズのセンもありってことで。

●サスケVSコマンダーVSカロリー君VSモグラニアン VS大流行ってカンジ。

（大阪府 GON）

☆簡潔にまとめつつも風刺が、あ、効いテイルってカンジ。モグラニアンのあとにさらに「VSナムコVS開発部」とか続けちゃうってのは？ そりゃちとYA・R・I・SU・G・I カナ。

ご都合主義により今回は1段で終わりリス。次号はビッグライトで元に戻すから投稿しちくリ～ナ～ つべる～

SHO様NOW!!

「ももやん～ 俺イングラム買っちったよ!!」

（YAHOOオークションにて8000円で落札）

INFORMATION

募集（擦）！……猛ぼべでは、比較的様々な募集をしティールのだが、このたび送り先が変わったのでお知らせしておくよ。間違えると届かないので注意するといいだろう。

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部 猛者通信係 Eメールでの投稿は「arcadia@ml.enterbrain.co.jp」まで。

マーヴル大全集

今回は、マーヴルキャラの下絵を一挙大公開！MF氏のコメント、新キャラ制作コメントもあるぞ!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

MARVEL VS. CAPCOM® 2 New Age of Heroes

マーヴルVS.カプコン2 設定資料集[後編]

MARROW
マロウ

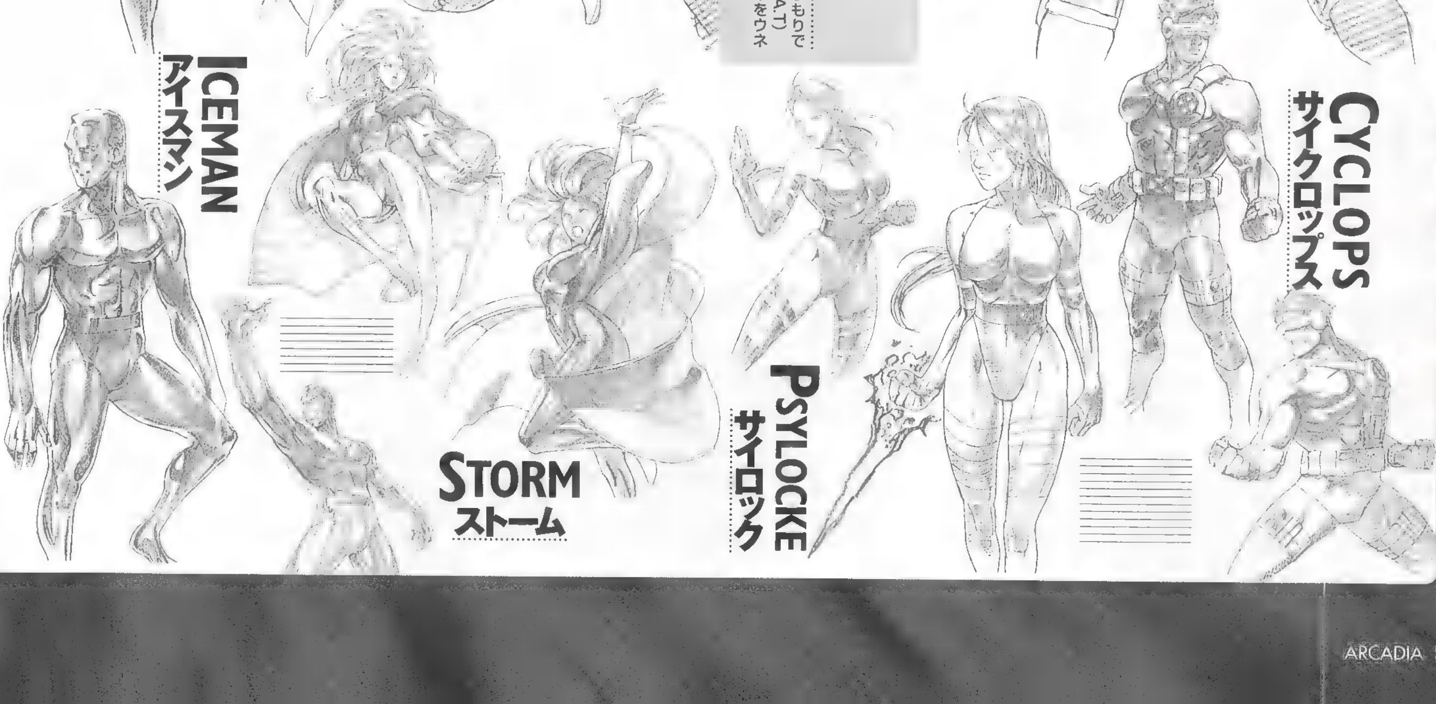
開発コメント：原作マンガのコスチューム＆イメージが昔と今とでかなり違っていたので、キャラのイメージを固めるのに苦労しました。原作ファンの方や、プレイヤーの方々が納得できる方向であれば良いなあ、と思っております。



CABLE
ケーブル

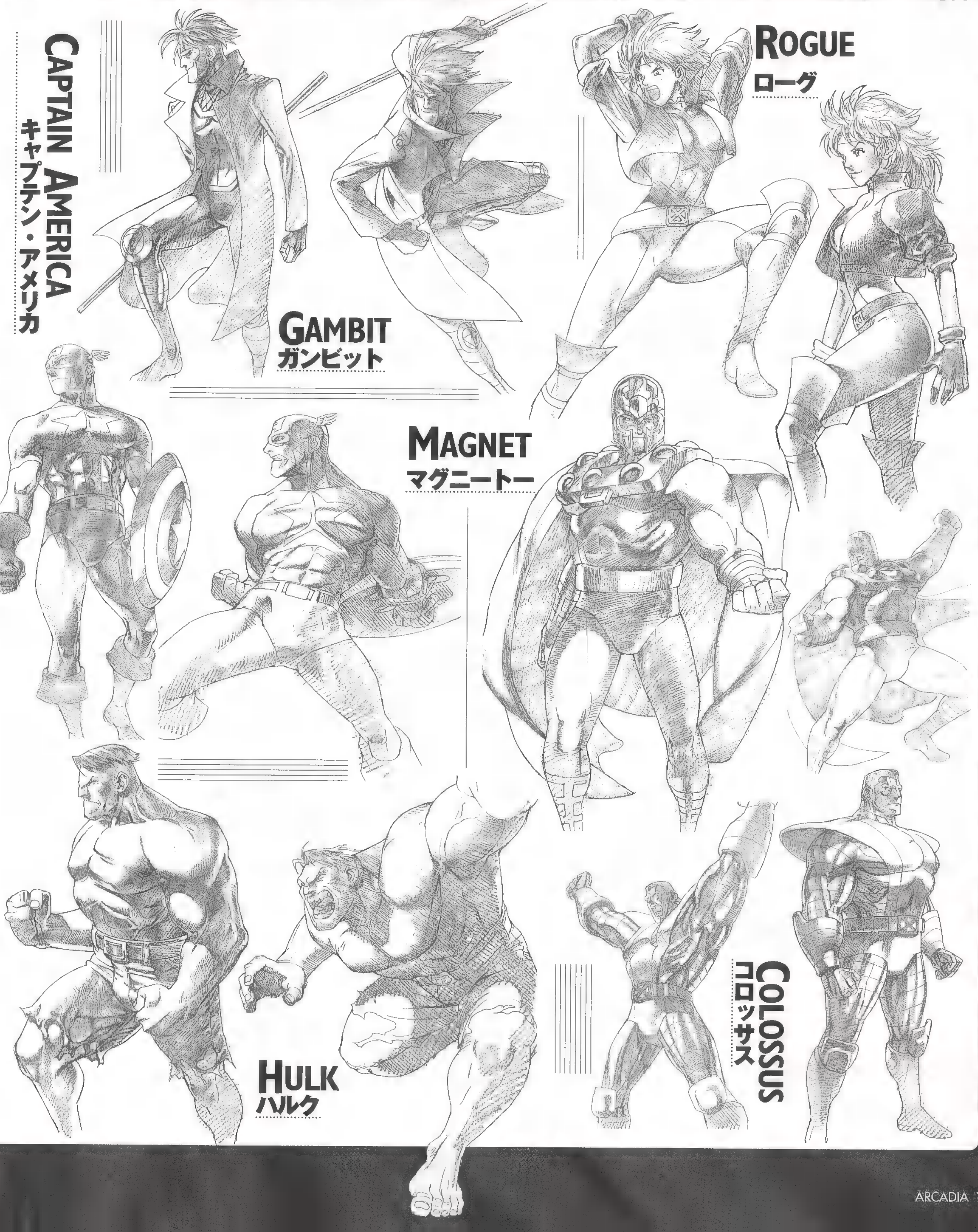
開発コメント：原作に忠実に作ったつもりです。たくさん遊んで下さい。（HIDEYA.T）恐怖の未来兵器、ハイパー・バイパーをウネらせたって下さい。（佐藤正嗣）






WOLVERINE
ウルヴァリン
アダマンチウムを失ったウルヴァリン
SABRETOOTH
セイバートゥース
OMEGA RED
オメガレッド
IRON MAN
アイアンマン
WAR MACHINE
ウォーマシン
DOCTOR DOOM
Dr.ドゥーム

マーヴルVS.カプコン2 設定資料集「後編」





マーヴルキャラを描くにあたって

今回は登場キャラが多くて、「全部描けるんだろうか？」というのがとにかく心配だったので、どんどん描いていくだけでした。
（デザイン部　MF）

影の演出の妙味

アメコミを思わせるハードな色調と、カプコンキャラ特有のキャッチーさが絶妙なマッチングを見せる「飛竜2」の世界。今回は、設定画の紹介と共に「世界」を表現する上で心がけたことを開発＆絵師に語ってもらった。

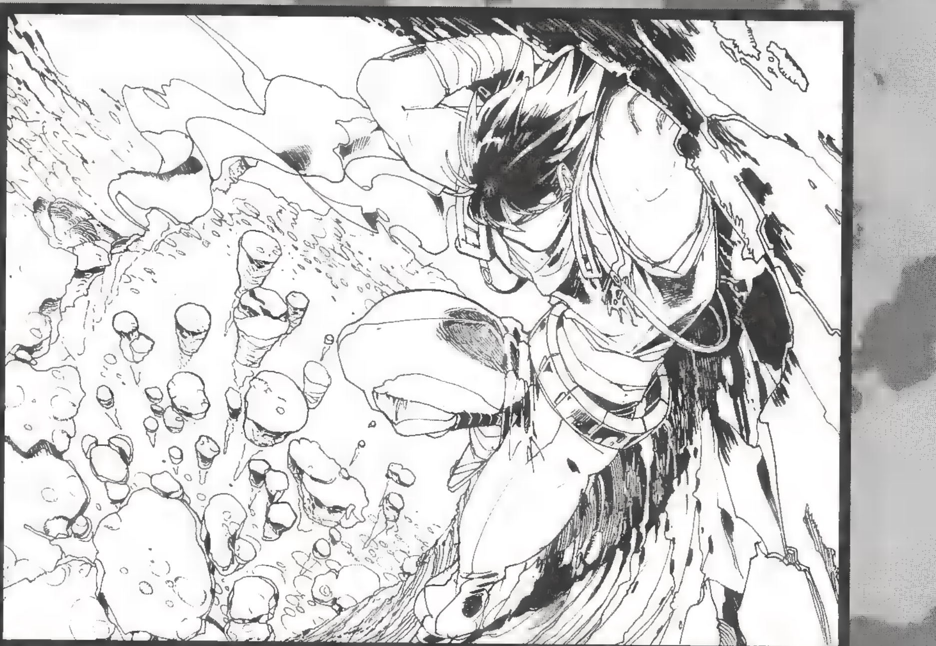
ストライダー飛竜2

ストライダー飛竜2設定資料集[後編]

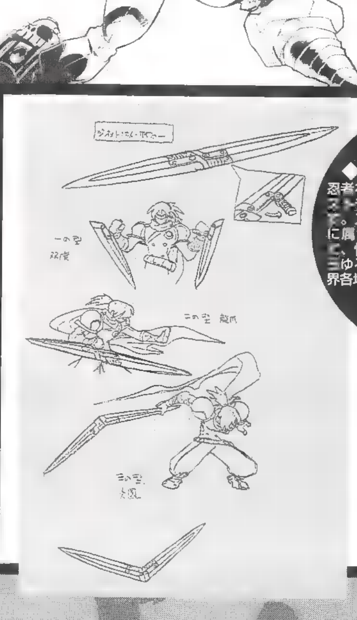
イラストレーターコメント

世界を創るにあたって

「今までのカプコンに無いような新しい試みの絵を」という要望で開発開始した飛竜2。はっきり言って、世界観・方向性をつかむまで長く苦しみました。前作のカッコ良さ・渋さを引き継ぎつつ新しい作風も取り入れようとした結果があのタッチというか……。至らぬ点・未熟な点も多く、身が縮みました。実は前作のオプション達も描いていましたが、今回は出演なしということでお蔵入りしたのがちょっと残念な所です。（デザイン部　HARUMARU）

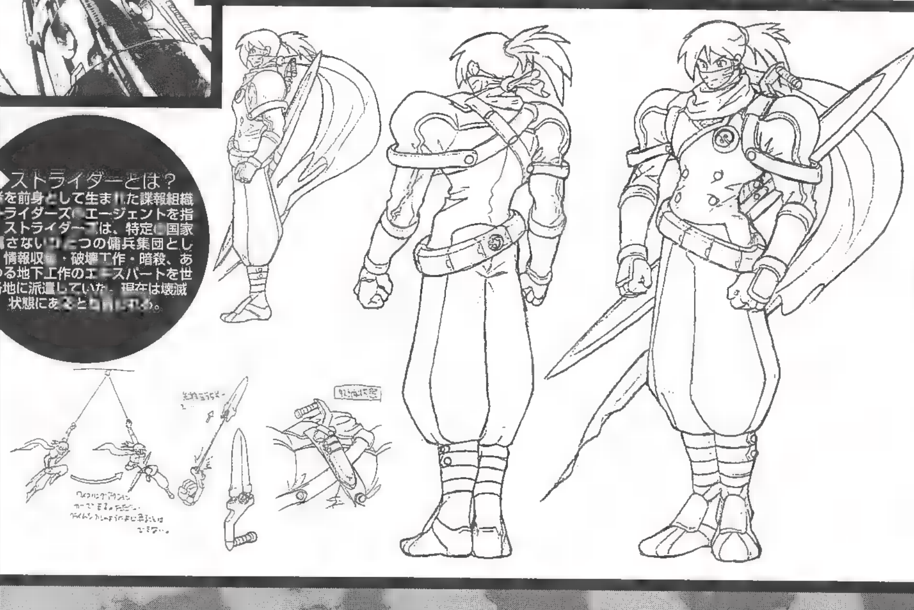






◆ストライダーとは？

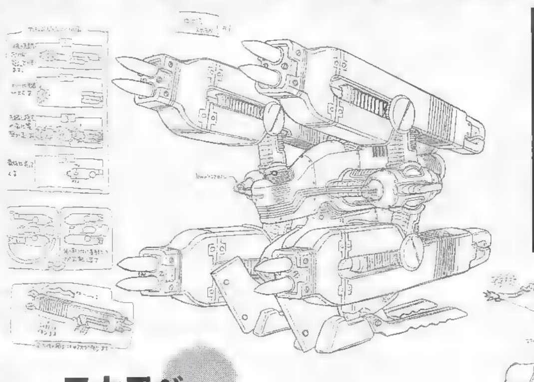
忍者を前身として生まれた諜報組織ストライダーズのエージェントを指す。ストライダーズは、特定の国家に属さないひとつの傭兵集団として、情報収集・破壊工作・暗殺、あらゆる地下工作のエキスパートを世界各地に派遣していた。現在は壊滅状態にあると言われる。



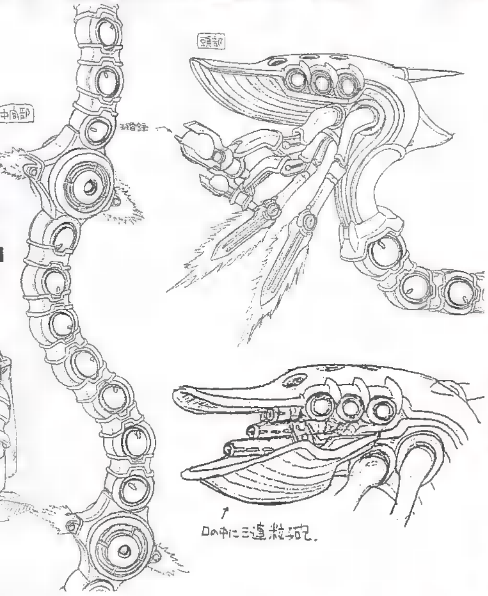
ストライダー飛燕

元ストライダーズの一員。現在はグランドマスター側につく。今回の話において、飛竜のライバル的存在。

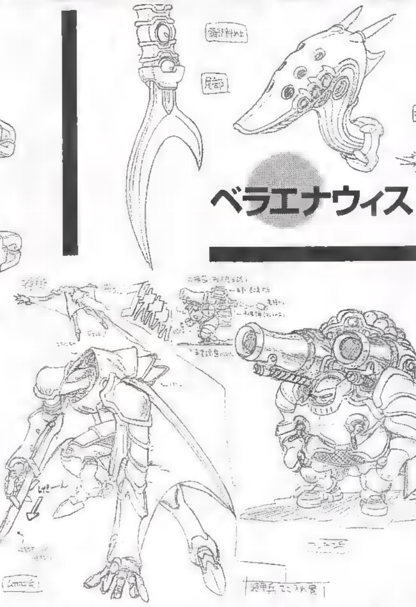
ストライダー飛竜2設定資料集[後編]



スカラベ

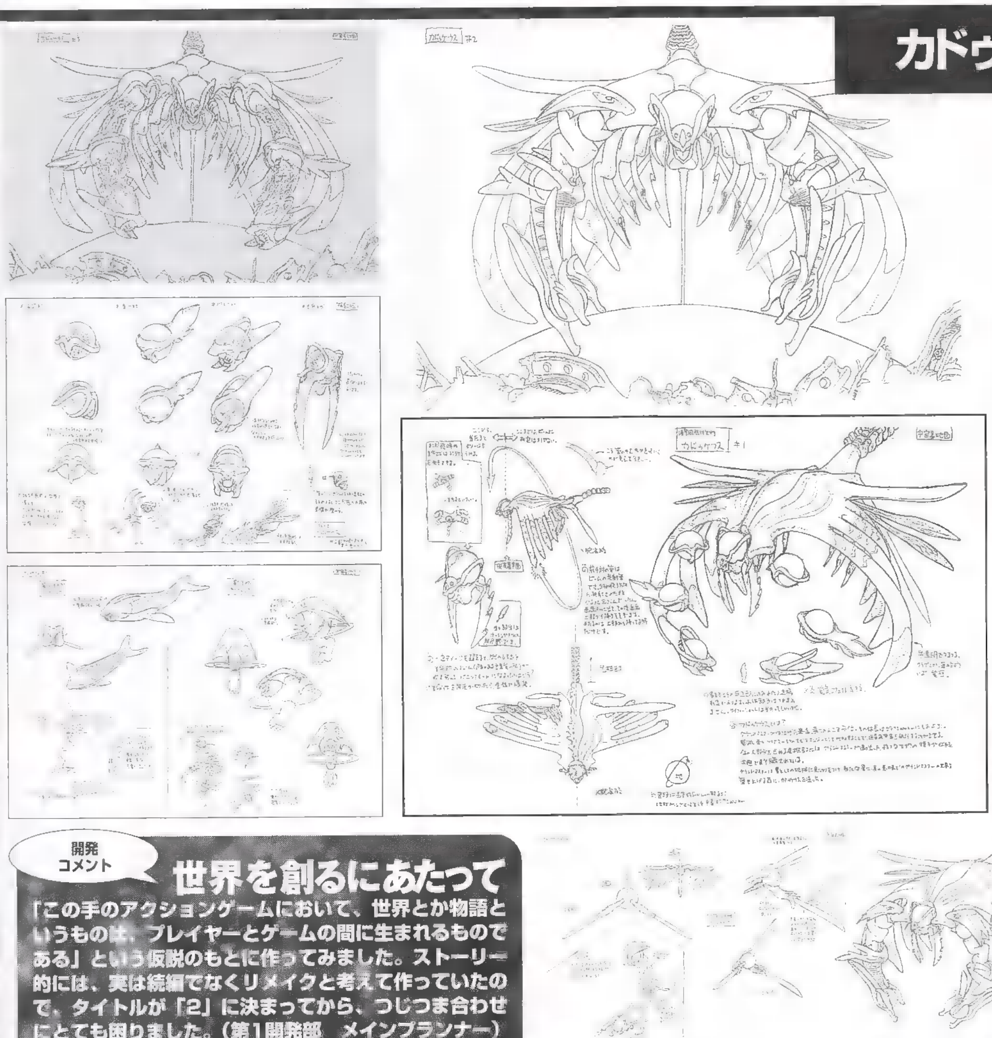


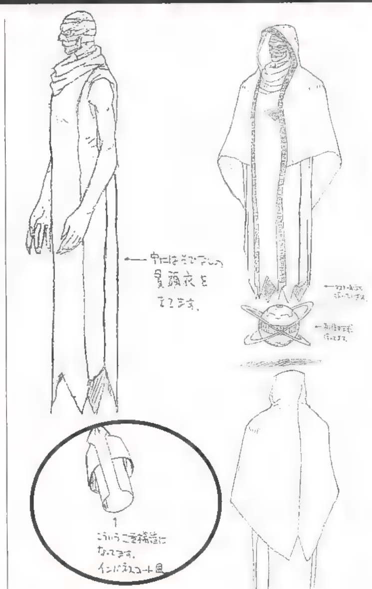
ベラエナウィス



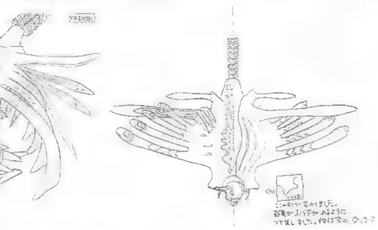
装甲兵

カドゥケウスLAST BOSS





グランドマスター：カドゥケウスの創造者



開発コメント

世界を創るにあたって

「この手のアクションゲームにおいて、世界とか物語というものは、プレイヤーとゲームの間に生まれるものである」という仮説のもとに作ってみました。ストーリー的には、実は続編でなくリメイクと考えて作っていたので、タイトルが「2」に決まってから、つじつま合わせにとても困りました。（第1開発部　メインプランナー）

VGMの新譜リリース情報はここでチェック!!

DIGITAL DISC ARCHIVE

デジタル・ディスク・アーカイヴ

アルカディアも無事に月刊化第1号を出せて、一安心、編集部も階数が1つ下がったものの、変わり映えのない景色で再スタートなのだ。みんなも新しい生活が始まってるのではないかな。5月はコンシューマのタイトルが多いみたい。オラタンのビデオもよろしくね。

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム DC版 Manual or Visual

マーベラスエンターテイメント/VHS/DVD



2000年5月24日発売 ¥5,775 (税込)

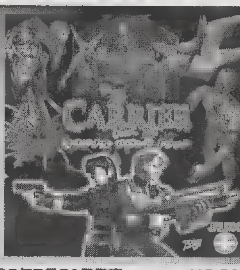
①OPENING②ATTACK-Manual③ATTACK-Visual④DEFENSE-Manual⑤DEFENCE-Visual⑥SHORT RANGE-Manual⑦SHORT RANGE-Visual⑧INTERVIEW-1⑨BATTLE⑩INTERVIEW-2亙重郎/山下信行/カトキハジメ⑪Promotion Movie⑫VS CPU⑬Special ENDING Movie⑭ENDING 全14曲

初心者から上級者まで満足の1本

映像をフルに駆使したシステム解説、プロモーションムービー、エンディングムービー、開発者インタビューから、対CPU&各キャラごとの攻略、トッププレイヤー同士の対戦バトルまで。バーチャロンの世界観をここまで見事に再現できるのは、やはり映像媒体ならでは。このビデオの制作には、アルカディア編集部も協力しているのだ。

「CARRIER」オリジナルサウンドトラック

WAKE UP/KWCD-2001



2000年5月21日発売 ¥2,310 (税込)

①オープニング②プレオープニング③1層~3層通路④2層~3層通路⑤植物通路⑥医師テリー⑦ロバートとの遭遇⑧4層通路⑨5層通路⑩6層通路⑪火気管制システム⑫スネークウィード⑬キューピンチ⑭実験倉庫⑮スポア⑯ロバートの死⑰ドクターノーブル⑱アーク⑲爆弾設置⑳Sパーク隊長の死 他、全29曲

臨場感を存分に味わおう

ホラーアクションアドベンチャー「キャリアー」の完全オリジナルサントラ。巨大空母という閉鎖空間で、ノンストップで繰り広げられるドラマティックなストーリーを盛り上げた秀逸なBGMが満載。

幻想水滸伝Ⅱ音楽集 Orrizonte～オリゾンテ

コナミミュージック/KMCA-57



2000年5月10日発売 ¥3,059 (税込)

①枯れた大地②Currents③自由再び④カーニバル⑤静けさの中で⑥囚われた街⑦同盟軍⑧プラスティックキャッスル⑨あの丘に登ろう⑩働かざるもの⑪アラブメドレー⑫Orrizzonte 全12曲

プレイ中の感動を再び

PSの人気RPGのサウンドトラック。原作の世界観を大切に、そして、さらに際立たせるようにアコースティックアレンジされたゲーム中の代表曲12曲。古楽器の音色が心地よい一枚。

ときめきメモリアル2 ボーカルトラックス2

コナミミュージック/KMCA-56



2000年5月10日発売 ¥3,059 (税込)

九段下舞佳イメージソング「show me how to love」/穂刈純一郎イメージソング「心のままに」/野咲すみれイメージソング・ときめきメモリアル2劇中歌「雲を追いかけて~tears for joy~」/白雪真帆イメージソング「LOOK AT ME!」/坂城匠イメージソング「フェイク」/陽ノ下光イメージソング「Brilliant」/八重花桜梨イメージソング「月夜の浮雲」/バッドエンディングテーマ「向日葵」/麻生華澄イメージソング「砂漠の花びら」/赤井ほむら&一文字茜イメージソング「はい! Tension」/ハッピーエンディングテーマ「あなたに会えて」 全11曲

待ち焦がれた、あのキャラも登場

第1弾には収録されなかった、野咲すみれ、九段下舞佳、白雪真帆や、男性キャラの新作イメージソングを収録したボーカルアルバムの第2弾。エンディングテーマも収録されているぞ。

beatmania 5thMIX ORIGINAL SOUNDTRACK Supported by Dancemania

東芝EMI/TOCP-64058-9



発売中 ¥3,200 (税込)

DISC1 ORIGINAL SOUNDTRACK
! MPM/I LIVE JUST 4U" DJ WATARAI/POP CORN‡ ULTIMATE HEIGHTS/TOTAL RECALL$ UTSUNI/FINDING A NEW WORLD⁑ X-TREME/WONDERLAND& N.M.R/KEEP ON MOVIN'' Togo Project featuring Megu & Scotty D./Hunting for you(SYMPHONIC DEFOGGERS/RUGGED ASH) 190/PARANOIA MAX~DIRTY MIX~ ‡ ENOLA QUINTET/SPACED OUT 他、全108曲

2枚組でこの価格&圧巻の収録数

ちょっと前の発売だけど、5th。オリジナルサウンドのCD1と、ノンストップメガミックスにアレンジされたCD2の2枚組。さらに、PS版他からのボーナストラックや、隠し操作データもあり。

DEAD OR ALIVE2 ORIGINAL SOUND TRAX Play Station 2 Version -featuring BOMB FACTORY-

WAKE UP/KWCD-1004



2000年5月21日発売 ¥2,940 (税込)

①Exciter (BOMB FACTORY) ②D.O.A③B-boy no "B" ~evolved from ++~④The shooted⑤Grand style⑥Natural high⑦Break the age⑧You are under my control~beautiful version OO~⑨YES or YES⑩Blazed up Melpomene⑪Ultimate weapon⑫Tehu Tehu⑬Vigaku⑭Hitohira~raminiscent of ketsui no toki~⑮Jintsuriki⑯What's my name⑰Excelsior⑱Last JAM⑲You make me feel so good!⑳Father's blues 他、全31曲

PS2版DOA2待望のサウンドトラックがついにリリース!

PS2版は、全楽曲をリミックス、リアレンジ、さらにPS2版書き下ろしの3曲と、リクエストの多かったAOUショウ使用曲を収録。インディーズで活躍中のBOMB FACTORYも参加している。

Memories Off ドラマCD

SCITRON DISCS/SCDC-00016



2000年5月24日発売 ¥2,940 (税込)

第1話「秋の事件」/第2話A「智也の危機!」/第2話B「一緒にいたい・・・・」/第3話A「続・智也の危機!」/第3話B「嘘の裏側」/第4話A「行き場をなくした言葉たち」/第4話B「白い傘をさして」
CAST/緑川光/山本麻里安/那須めぐみ/河合くみ/浅野るり/間島淳司 他

ラジオで流されたドラマが一気に聴ける

PSで発売された人気恋愛AVG「メモリーズオフ」のドラマCD。TBSラジオ「宇宙・水上ゲムドラナイト」でオンエアーされたドラマに、未放送だったシナリオを加えた完全版だ。

コスモウォーリアー零 オリジナルサウンドトラック～響宴～

ZUNTATA RECORDS/ZTTL-0052



2000年5月24日発売 ¥3,800 (税込)

SIDE－響（hibiki）
1 opening~ 2 Theme "0" 3 Danger 4 Lost horizon 5 Memo 6 FIRE DRAGON 7 虚空の彼方 8 SADs#01 9 Red smile 10 omni 11 4 5ap 12 sarumatte 13 white 14 2nd contact 15 ende 16 BLIND・I
SIDE－宴（utage）
1 序幕 2 ウォーリアス・ゼロ 3 苦悩 4 戦闘火竜（ファイヤードラゴン）5 英雄たち 6 ガンフロンティア 7 金属細胞生命体（メタノイド）8 砂漠の惑星 9 自由に 10 通路 11 マリオネット 12 テクノロジアへの道 13 宿命 14 聖なる輪廻 15 戦士の銃 16 アキラの手紙 17 BLIND・I（karaoke）18 虚空の彼方（karaoke）

これが、男の世界ってやつだ

ヤマト、999など、数々の名作を生み出してきた松本零士氏が、原作・総設定・監修を勤めたPSのアクションSHTのサントラ。山寺宏一、森田哲章など、有名声優のドラマ風ボイスも収録。

ゲー事典 もともと、音楽は好きだが、ゲームミュージックは聴く機会がなかったのだが、このコーナーの担当になってすっかりVGM漬け。机の上に、どんどんサンプルが増えて、こりゃあいい塩梅だわい、とか思っていたら、今回は締め切りギリギリ（過ぎ？）で飛び込む情報が多くて大ダメージ。資料の史奈ちゃんの写真をデスクに貼ってみるそんな今日この頃。

5~6月リリース予定の先取り情報

ストリートファイターEX3 オリジナルサウンドトラック

セルピュータ/CPCA-1042

2000.5.24/¥2,100(税込)

格闘ゲームならではの臨場感高まる1枚

PS2用ソフト「EX3」のサウンドを収録したサウンドトラック。本誌の「そんたんアリカ」にも登場しているおなじみの、アリカが誇る、細江慎治氏、佐宗綾子氏、相原隆行氏、渡辺泰久氏による音楽集団、アリカサウンドチームが完全プロデュースしたサウンドは秀逸。初回版にはPS2メモリーカード用シールが付く。全22曲。

beatmaniaIII //new songs collection

コナミミュージック/KMCA-60

2000.6.16/¥2,243(税込)

続々登場のビーマニCD速報だ

毎月怒濤の新作ラッシュを繰り出しているコナミミュージックから、ビーマニIIIの新曲集が登場。今回も、OP、ED、練習曲から、[tekno][Euro][Hiphop][J-pop]などなど、ジャンル総ナメのノリのいい新曲が24曲。さらに、いつも嬉しいボーナストラックが2曲収録された、文句なしの内容なのだ。全26曲。

「泣いていいよ/願いがかなう場所」原史奈

セルピュータ/CPDA-1010、CPDA-1011

2000.5.24/¥1,050(税込)

史奈ちゃん待望のデビューシングル

ミュージカル「セーラームーン」主演や、PS版「ロックマンDASH2」でユーナ役として声優もこなしてと活躍の史奈ちゃんのデビューシングル。収録された「泣いていいよ」「願いがかなう場所」ともに、「ロックマンDASH2」のエンディングテーマとCMソングになっている。ジャケットデザインは2種類発売され、それぞれに、異なる柄のオリジナルカードが付く。

pop'n music ANIMELO フル!

コナミミュージック/KMCA-59

2000.6.7/¥3,059(税込)

ゲームとアニソン界のコラボ

アレラちゃんやマジンガーZ、キャプテンハーロックなど、ゲーム中で使用されているアニメソング20曲が、フルサイズ、しかもすべて新録音されて収録されている。さらに、水木一郎、ささきいさお、影山ヒロノブという、アニソンに欠かせない大物シンガーたちと、pop'nシリーズでお馴染みの人気シンガーたちが夢のコラボレーションを果たしているのだ。さすがはANIMELO。

●4月~6月 発売予定●

発売日	タイトル	レーベル	CD番号	価格	特典
2000.4.25	beatmania ANI-SONGS MIX featuring 石ノ森章太郎	コナミミュージック	KMCA-47	¥2,447(税込)	
2000.4.26	あいたくて・・・Love songs~a piece of my heart~	コナミミュージック	KMCA-32	¥3,059(税込)	
2000.5.10	幻想水滸伝II 音楽集 Orizonte~オリゾンテ	コナミミュージック	KMCA-57	¥3,059(税込)	
2000.5.10	ときめきメモリアル2 ボーカルトラックス2	コナミミュージック	KMCA-56	¥3,059(税込)	
2000.5.21	DEAD OR ALIVE2 ORIGINAL SOUND TRAX Play Station 2 Version featuring BOMB FACTORY	WAKE UP	KWCD-1004	¥2,940(税込)	オリジナルステッカー
2000.5.21	CARRIERオリジナルサウンドトラック	WAKE UP	KWCD-2001	¥2,310(税込)	プレゼントが当たるハガキ封入
2000.5.21	BLASTER MASTERオリジナルサウンドトラック	WAKE UP	KWCD-2002	¥2,310(税込)	プレゼントが当たるハガキ封入
2000.5.24	ストリートファイターEX3 オリジナルサウンドトラック	セルピュータ	CPCA-1042	¥2,100(税込)	
2000.5.24	「泣いていいよ/願いがかなう場所」原史奈	セルピュータ	CPDA-1010/CPDA-1011	¥1,050(税込)	2タイプジャケット仕様、オリジナルカード付
2000.5.24	ブレスオブファイアIVサウンドトラック	セルピュータ	CPCA-1043~44	¥3,360(税込)	絵本装丁仕様
2000.5.24	コスモウォーリアー零 オリジナルサウンドトラック~[illegible]~	ZUNTATA RECORDS	ZTTL-0052	¥3,800(税込)	2枚組
2000.5.24	Memories Off ドラマCD	SCITRON DISCS	SCDC-00016	¥2,940(税込)	12ページオールカラーブックレット
2000.5.24	創世聖紀デヴァダシー	SCITRON DISCS	SCDC-00017	¥2,940(税込)	
2000.5.24	悠久幻想曲3 Perpetual Blue マキシシングルコレクションVol.1 パーシア・デ[illegible]	SCITRON DISCS	SCDC-00018	¥1,890(税込)	
2000.5.24	悠久幻想曲3 Perpetual Blue マキシシングルコレクションVol.2 [illegible]	SCITRON DISCS	SCDC-00019	¥1,890(税込)	
2000.5.24	infinity	SCITRON DISCS	SCDC-00020	¥2,940(税込)	
2000.5.24	Pia♥キャロットへようこそ!!2DC ヒロインコレクション2 榎本つかさ	SCITRON DISCS	SCDC-00021	¥1,890(税込)	
2000.5.24	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム DC版Manual or Visual	オーベラスエンターテイメント	VPVF-69313/VPBF-11073	¥5,775(税込)	VHS/DVD
2000.6.7	pop'n music ANIMELO フル!	コナミミュージック	KMCA-59	¥3,059(税込)	
2000.6.16	beatmania III//new songs collection	コナミミュージック	KMCA-60	¥2,243(税込)	

ゲー事典 5月24日に11タイトルも集中してリリースされるので、買う方にしてみれば大変大変。SCITRON DISCSから悠久幻想曲のマキシシングルコレクションやGIRLS COLLECTIONは、これからも次々に新タイトルが出てくると思われるので、萌えなキャラ(タイトル)を見逃さないようにしてくれたまえ。

ZUNTATA SOUND COLLEGE

今回は突然初心に戻り、「そもそもVGMってなに？」ってところを、なかやま上等兵先生に講義してもらいます。「うっせ〜な、そんなのわかってるよ。いや、なんとな〜く」とかほざいちゃってる、そこのキミ、基本は大切であるからして思い知れ。

Instructor



なかやま上等兵

タイトーサウンドチーム"ZUNTATA"コンポーサー。ゲーム音楽の作曲、SEの作成はもちろん、予算が無い時に声優の代わりをさせられたり、歌詞を書かされたりする、いわゆる一つのパシリ。代表作は「グリッドシーカー」「電車でGO！」など。ユーミン&相撲貧乏続行中。

第3回「VGMに思うこと」

ループする音楽

川びー氏からバトンを受け取りました、なかやま上等兵です。どうぞよろしくお願い致します。

で、これって何書けばいーんでしたっけ？ あ、VGMの話、話。——ゲームに限らず、音楽っていろんなものにくっついてますよね。テレビドラマ、映画みたいな映像はもちろん、遊園地やスーパーマーケット、その辺走ってる宣伝カーなんかも大抵音楽がついてまわりますよね。そんな中で、ビデオゲームにくっついてる音楽がいわゆる"VGM"と言われてるらしいです。

VGMは音楽ジャンルではありません。単純に「ゲームに使われている音楽」です。例えば、VGMの中にはテクノな曲もありますし、ダンス系も、はたまた演歌みたいなのもあります。ただ、ビデオゲームの音源が進化していく過程の中で、特定の制限を設けられて作られてきた音楽——多くの人がVGMと聞いてイメージするのは、そんな音楽なのでしょう。PSG3重和音、FMが入って、PCMでドラムが入って——そんな時代に生まれた多くのVGMたちは、今でもファンの間で語り継がれていたりもします。

VGMと映画音楽。この二つは、しばしば比較される事があります。「その場面を盛り上げる」という役割が似ているためでしょうか。しかしこの二つの間には 決定的な違いがあるのです。映画という媒体は何度上映しても同じ映像が同じタイミングで流れていきますが、ゲームの場合はほとんどがプレイする毎にそのタイミングが変わってしまうのです。この毎回変わるタイミングに完全にシンクロした曲が書ければいいのですが……残念ながらそれは無理です。不可能です。

さらにVGMには、ちょっと変わった特徴があります。それは「曲がループする」という事。シューティングでも格闘でも、ほとんどのゲーム中のBGMはループします。これは、プレイ時間が固定ではないために、曲を途切れさせることなく音を鳴らし続けるために考えられた手段なのです。シューティングで弾を避けまくっている最中、それまで鳴っていた曲が何のきっかけもなく突然途切れたりすると、違和感を憶えますよね？ かといって、そのゲーム時間に完全に合わせられるだけの長い曲を作るのも、状況によっては難しいものがあります。1時間や2時間の永久パターンに合わせた長さの曲を作れなんて、んなこと言われたら私は逃げます。ええ。

「場面を盛り上げて、時間的にもフレキシブルに利用出来るような、ループする曲」というのが、大抵のVGMの条件だったりします。これは意外に難しくて、曲を盛り上げまくったりするとループで戻ってきた時にテンションが下がっちゃったり、最初と最後のコード進行がうまく繋がらなくなったりすることがあります（私の場合、あんまり凝ったコード進行とか使わないんで大丈夫な場合が多いんですが）。映画音楽なんかだと盛り上げるところは盛り上げて、静かなところは静かに、さらにループなんかしなくてOK！ だったりするので、ある意味ではVGMよりも作りやすいのかも知れません（本当はそんな事ないんですけどね）。

役割は似ていても、その特徴は随分と違っている映画音楽とVGM。やっぱりVGMって、特殊な音楽なんですねー。それを作ってる人達も、それを楽しんじゃう人達も、きっと一般的な観点から見れば特殊なのかも——あうあう。

今回は"VGM"なるものの特徴を、私なりに解説しました。次回は、「正しい相撲観戦の仕方」——じゃなかった、「昔のVGMは良かったのに〜!!」という皆様のお嘆きの声に、私なりの解答をしようかと思っております。実は、昔も今もある部分においてはそんなに変わってないんですよね〜。いや、ホントの話。

ZUNTATA COLLEGE 課外授業

携帯電話サービス開始!!

最新ヒット曲の着信メロディーやおもしろ画像、ゲーム等の配信サービスを開始しました。また、ZUNTATAの名曲も着信メロディーでダウンロード可能!!

1）「タイトーiBOX」 for iモード
電車を使って全国を旅行し、自分自身のストーリーを作れる、「iノベル 電車でGO」（月額200円：税別）。タイトーゲームのオリジナル着信メロディーやクイズが楽しめる、「タイトーゲームクリップ」。タイトーゲームの新作情報や、タイトーゲームのスコア競争が出来る、「ゲームインフォメーション」を実施!

2）「club TAITO」 for EZweb
J-POPや洋楽、最新アルバム曲やTV・CMソング等の着信メロディーがダウンロードできる、「楽メロ コレクション」（1曲30円・月額費不要）。待ち受け画像等がダウンロードできる、「電GO! コレクション」（1画像30円・月額費不要）。その他にオリジナルのゲームが楽しめる、「GAMEコレクション」や歌詞を呼び出せる、「ドコソング」。ギターコード付き歌詞表示サービス、「Jajan」や「カラオケ・ゲーム関連情報サービス」を実施!

4）「プチメロ」 for iモード
最新ヒット曲の着信メロディーダウンロード（月4曲）と天使と悪魔のプチメロ占い、アーティストの画像ダウンロードサービスを実施！<3つ遊べて月額300円：税別>

5）「EZmelody」 for EZweb
最新ヒット曲の着信メロディーを月10曲までダウンロード可能!<月額300円：税別>
また、「EZaccess」向けのサービスは、厳選された70曲が無料で4曲までダウンロードできるプレサービスを実施中! 今夏本格スタート予定!

各サービスの対応機種・サービス料等の詳細はホームページをご覧下さい。
< http://www.taito.co.jp >
また、「プチメロ」「EZmelody」に関するお問い合わせは、（株）京セラマルチメディアコーポレーションお客様相談センター 東京：03-3299-8705 大阪：06-6444-8705まで。

ZUNTATA COLLEGE 購買部

コスモウォーリアー零 オリジナルサウンドトラック 〜響宴〜KYOEN

ZUNTATA

"人を愛する意味、生きる意味、死ぬ意味" 考え続けて・・・また新しい明日が生まれる。



5.24発売

- 2枚組
- ZTTL-0052
- ¥3,800（税込み）
- 発売元：（株）SME

漫画界の巨匠・松本零士氏が原作・総設定・監修を勤めた新感覚アクションシューティングのゲームサウンドを完全収録!!

氏の持つ独特の世界観が作品の様々な所に息づき、ウォーリアス・ゼロ、ヤング・ハーロック、レディ・エメラルダス、グレートサムライ・トチローといった、個性溢れる8人のキャラクターたちが一対一での壮絶な戦いを繰り広げるアクションシューティングゲーム。

サウンドはZUNTATAのMar．と中山上等兵が絶妙なタッチで緊張感溢れる戦いを見事に演出!!
なかでもエンディングソングは、魂溢れるバンドサウンドと薬莢の香り漂う歌声と歌詞がゲームの世界観をさらに広げている。

また、山寺宏一・玄田哲章といった有名声優のボイスをドラマ風に収録したスペシャル版!!
ZUNTATAファンはもちろん、松本零士ファンも必聴のサウンドトラック!!

「ロマンって何だろう…」

そう、ふと自分に問いかけて、今の私はどう応えるだろうか。ただ生きていく上で、特別必要とされないこの言葉の響きが、今日も耳の奥でこだまする。

"ヤマトにさらばを告げて少年は大人になっていったこのロマンという響きはかすかに薄れ社会の塒となった"

だけど消えはしない。これから先も……what yourself.
2000.3.31 Mar.

プレイステーション用ソフト
コスモウォーリアー零
5／18発売予定 ¥6，800（税別）

単語帳

PSG＝PSG音源のこと。矩形波と呼ばれる「ポー」という単純な音を同時に3音まで鳴らすことが可能な音源。単純なノイズ音を鳴らすことも出来る。80年代前半までのVGMの主流だった。
FM＝FM音源のこと。正弦波と呼ばれる単純波形を複数組み合わせることで、より複雑な波形（音色）を作り出すことが出来る音源。80年代後半からVGMに取り入れられた。
PCM＝PCM音源のこと。単純波形から音を作り出すのではなく、現実の音をそのまま録音（サンプリング）して使用する音源（実際には単なる録音ではなく、複雑な理論の上に成り立っているのだが）。90年代以降のVGMの主流。

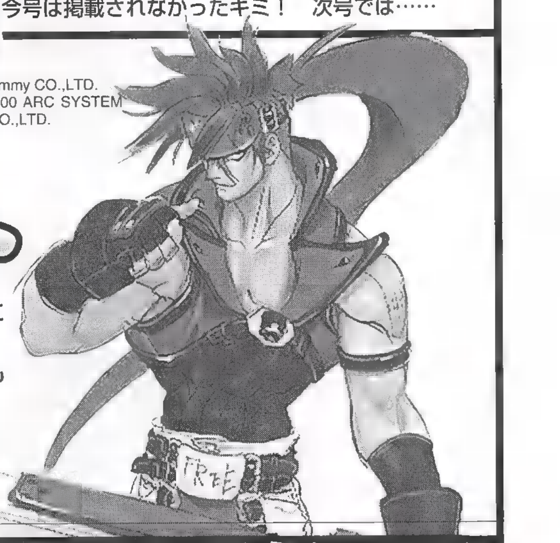
次号予告

※内容は都合により変更する場合があります。ご了承ください。

A-Fro投稿採用者全員プレゼント

告知どおり次号でもアフロ掲載者全員にQUOカードをプレゼント！
今号は掲載されなかったキミ！　次号では……





創刊記念特別企画 第2弾!!
クイズとパズルでプレゼント

創刊記念第2弾はプレゼントが当たるクイズ＆パズル企画！
ライトなものからマニアックなものまで、100over（予定）のアーケードゲームに関する問題に答えて獲物（ブツ）を手に入れろ！
生粋のアーケードゲーマーはもちろん、物欲まるだし野郎やダラプセってるヤツもチャレンジするべし!!

MARVEL VS. CAPCOM 2（カプコン）

マーズマトリックス（カプコン／タクミ）
ギルティギアゼクス（サミー／アークシステムワークス）

ブレイブブレイド（ナムコ／エイティング／ライジング）／電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラムver.5.66（セガ）／サイヴァリア（タイトー）／パワーストーン2（カプコン）／メタルスラッグ3（アルゼ／SNK）／グレート魔法大作戦（カプコン／エイティング／ライジング）／デッドオアアライブ2ミレニアム（テクモ）

次号No.2の発売は　予価580円
5月30日（火）発売予定

ARCADIA Frontiers [A-Fro]読者投稿大募集！

■イラスト＆文字投稿大募集！

●ゲームマンガ
ネタはゲーセンに関連性のあるモノならオッケー。モノクロ（1色）イラストに命を吹き込んでみよう。イラストのサイズは割とフリー。葉書サイズからA4ぐらいまで、好きなサイズで送ってください。

●カラーイラスト投稿はこちら『アフロCMYK』係
アフロCMYKでは、皆様の総天然色カラーイラストを募集しています。CG作品は、基本的に「未発表」のものを送ってください。なお、個人のHPに投稿作品、掲載作品と同じCGをUPなさる場合は、投稿後45日の間隔を開けていただくとアルカディア的に助かります。

●文章投稿も［A-Fro］は待ってるぜい！
ゲームに対する熱いほとばしりを文章にして投稿してください。文章量は最大で800文字前後まで。掲載者の文章量をチェックすれば程度がわかるでしょう。

■この他、何でもインスピレーションの赴くままに投稿募集！　ちょっとした感想から、超大作までお待ちしています。

アルカディア編集部
「A-FRO（各コーナー）」係まで！

一人一殺のごとく、必ず投稿すべし！！

CGデータ投稿規定

★未発表のCG作品を募集します。
★サイズは基本的に自由ですが、この場合も縦横の比率はできるだけハガキサイズでお願いします（推奨サイズ：592ピクセル×874ピクセル以上）。
★色数に関しては制限はありませんが、印刷には出ない色があるため、若干変色することがあります。これを防ぐため、あらかじめCMYKカラーで作成することをおすすめします。
★ファイル形式はJPEG（.jpg）、BMP、PICT（.pict／.pct）、TIFF（.tif／.tiff）、MAG、フォトショップ形式（.psd）のいずれかでお願いします。jpgのオプションは低圧縮を推奨。
★圧縮する場合、LHA（.lzh）、StuffIt（.sit）、Compact Pro（.cpt）、ZIP（.zip）、形式でお願いします。

Eメール投稿時の注意及び宛先

★Eメールに「画像データファイル」と「住所、氏名、メールアドレス、ホームページアドレス、ペンネーム、コメント等を書いたテキストファイル」を添付してください。テキストファイル名は<（あなたのペンネーム）.txt>でお願いします（例：柵太郎.txt）。
圧縮する場合、画像ファイルとテキストファイルを同一書庫ファイル内に圧縮、格納することをおすすめします。もちろん、複数の画像や、文字ネタ複数含んだテキストファイルを一緒に投稿してくれてもOK。
★ファイルサイズの制限は特に設けませんが、できるだけフロッピーに収まる範囲内（圧縮後1MB前後）でお願いしますね。

E-mail投稿者のみんな！　住所も書いてくれヨ。

すべての宛先は…

〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部（各コーナー）係

E-mailでの投稿は…
arcadia@ml.ascii.co.jpまで

No.3(6/30発売号)への投稿締め切りは
5月20日（土）消印有効

No.4(7/29発売)への投稿締め切りは
6月20日（火）消印有効

たくさんの投稿お待ちしております。
※No.2(5/30発売)への投稿は締め切りました。
たくさんの投稿ありがとう！　次号への投稿もよろしく!!

making of ARCADIA

EDITORIAL DEPARTMENT GAZETTE

●G→A/S→A（ARCADIA Vol.1参照）でスタートした本誌ですが、この度、月刊化のタイミングと同じくして、A→A/A→Eなんてことになりました。そのワケで新たなる意思表示！　雑誌を作る立場として、ゲーム業界に刺激を与える（いい意味でね）ような存在でなければと思いつつ、1ヵ月後に再会できる月刊の喜びと同時に[illegible]。（X-BOXのデザインはアレでイキだと思う眼鏡っくす林）

●月刊化の抱負。それは初心忘るべからず、かな。アルカディアの第1号の刊行が昨年末。まだまだ不景気のまったた中。この業界の状況もまたしかり。そうした中、自分等の在り方、雑誌への向かい方、モチベーションがすべての支えだった。傲り高ぶることなく生真面目にいきたいね。（猿渡）

●第一の目標である定期刊行化は、早くも達成。これもひとえに読者、メーカー、業界関係者の[illegible]があってこそ。感謝！　次の目標は、ゲーム大会等のイベント着手。達成時のライヴ感や緊張感が[illegible]。[illegible]はJAMMA加入と号外作成か？　あ、あと宅配便で全国回りたいなぁ。（しもで[illegible]）

●ネットワーカーがオフ会を開くように、妻との晩酌を前に赤提灯に飛び込むように、ゲーセンもまたかくあるのだ、と信じている。人と人との触れ合いができることは、ゲームセンターの魅力の一つだろう。おのおののゲームがもつそうした魅力を、引き出す伝え方を心がけたい。（杉田）

●[illegible]の時から、アーケードゲームが盛り上がるための何かきっかけができれば……って考えて誌面を作ってきた。今でもそれは変らない。特に本誌を作っていると、そういう動きって必然的に見えてくるんだよね。これからはその時に応じた＋αを考えていきたい……って感じかな。（[illegible]さ）

●「ゲーム作り」というものを真摯にバックアップしないと、ゲーム業界は映画業界の凋落の二の舞を演ずる気がします。だから、今後は制作環境にスポットを当ててみたいですね。引き抜きを恐れて制作者を前に出せない会社は、単にギャランティ（保証）が悪いだけでは？（マッスル北嚢）

●月刊ですか。定期刊行物に携わるのは[illegible]年ぶりということで、今後のスケジュールを考えると緊張の色がかくせないっていうか、釣りに行けなくなったらどうしよう、などと。ネット社会において不利な立場の[illegible]パソメディアではあるが、一矢報いるような立ち回りをしないとモハ[illegible]。（イタ恭）

●僕は家で孤独にゲームを楽しむよりも、ゲーセンで仲間たちとワイワイ盛り上がるほうが好きだ。アーケードゲーム誌としてゲームの攻略や情報を提供すると同時に、ゲーセンならではの「グルーヴ」も伝えていくことができるといいっすね。（セガの有[illegible]氏＆笹原氏に感謝！　マジン）

●家庭用[illegible]同時期発売の第一弾『MVS.C2』の発売から約1ヶ月。すさまじい早さの攻略で寿命をけずられ、「お披露目」の場となる一部のゲーセン以外では……（誇張&[illegible]）。アルカディアでは、ゲームを活かし、盛り上げていくような記事を創りたいですね。（河野）

●ついに定期刊になりました。色々ありました。ゲーセンマップの取材をしていると、店にしろ人にしろ環境って大事だと再確認させられます。居心地のいい店って、やはり楽しいです。そんないい感じの店をどんどんバックアップしていきたいです。次はここに行こうかしら。（ひで）

●今まで数々の雑誌に関わりましたが、そのすべてが廃刊になりました（オイ）。メディアの寿命など原因はさまざまですが、少なくとも皆さんがゲーセンに行かれる以上はメディアの寿命はありえないはずです。なので、読むとゲーセンに行きたくなる雑誌にしたいですね。（佐久[illegible]）

●「どれだけトクをするか、トクをしたような気になれるか」。最近、金を使うときに考えてしまう。読者の皆さんも多かれ少なかれ同じ考えを持つでしょう。というわけで、「定価分よりちょっとだけトクする情報を載っけること」を月刊化に際しての課題としよう。（T.K）

●いまやメディアミックスは常識すぎる時代。アーケードとコンシューマーの境界線に目を光らせるだけでなく、DVDや携帯電話などのようなAV機器／一般電化製品などとの関連[illegible]にも注目していきたい。『ゲーム』というものの全体像とこの先どうなっていくのか、楽しみ。（佐々木）

●遂に月刊化したアルカディア。ゲーム業界の活性化に少しでも貢献できるように頑張っていきたいですな。とりあえず業界のために？　DCとPS2を買おうかな。それとMAも……本気か？　TANNEX様泥試合に新橋タイム[illegible]ンではお世話になりました。（安藤）

STAFF

■発行人　浜村弘一
■編集人　浜村弘一
■編集長　林久徳
■副編集長　猿渡雅史
■アートディレクター　[illegible]浩二（THINKS NEO）
■デスク　霜田和人／[illegible]哲郎
■編集スタッフ　遊佐孝之／北嚢裕章／伊丹恭／鈴木宏昌／河野淳一／入澤英明／貝[illegible]知明／佐久間康文／佐々木竜二／安藤慶祐
■編集協力（五十音順）伊勢猫／MVP／か[illegible]ちん／[illegible]の／GrayZone／京城／こー[illegible]山下／COSPA／C・LAN／Julio／SHO／Joe／庄司卓／善[illegible]字元帥／田渕健康／ちゃ[illegible]きー／[illegible] Akiba／DragonLEE／[illegible]上等兵／新丸一／袴田直樹／はまー／ひがし連射堂／[illegible]MT-RED／福田[illegible]太郎／machine／MAN次郎／も[illegible]／ヤマ[illegible]課長&[illegible]報娘／若人
■取材協力　トライ・アミューズメントタワー
■デザイン　久保田[illegible]ヤ／野中郁子／シンワマシゲユキ／齋藤明子（THINKS NEO）／荒[illegible]知之／大島リエ／斉藤若子
■タイトルロゴ＆表紙デザイン　Smile Studio（福島トオル）
■制作協力　トロア企画株式会社
■フォトグラフ　Studio Atom
■イラスト（五十音順）いづなよしつね／岩[illegible]裕二／[illegible]目郎／きらり屋／G=ヒコロウ／田渕健康／[illegible]ボしじみ／森下直[illegible]／龍輝雅龍
■製作購買　望月[illegible]良／関根隆之
■広告営業　幸宏樹／黒沢秀樹／田山麻子
■雑誌営業　堂前秀隆／酒井朋喜

月刊アルカディア 6月号 [No.001]
COIN OPERATED VIDEO GAME MAGAZINE ARCADIA No.001

第1巻 第1号 通巻第1号　平成12年6月1日発行（毎月1回1日発行）
雑誌11547-06

■発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区[illegible]1-18-10
営業局　03-5433-7850（ダイヤルイン）
広告部　03-5433-7214（ダイヤルイン）
URL=http://www.ascii.co.jp/arcadia/
e-mail　arcadia@ml.ascii.co.jp

■印刷所　凸版印刷株式会社

【アンケートはがきの書き方】

左のアンケートはがきの必要事項にお答えください。プレゼント商品は154～155ページをご覧ください。裏面の質問事項は下記をご参照ください。空きスペース等には感想やイラストなどご自由にお書きください。

マークシート部分は、質問の答えと同じ番号の⬭を濃い鉛筆で塗りつぶしてください。⬭からはみ出したり薄かったりすると、機械が読み取れない場合があります。また、ハガキが折れ曲がっていたり汚れていても読み取れなくなる原因になりますのでご注意ください。マークシート以外の部分はペンなどで記入していただいて構いません。切手は不要です。

●マークシート記入例　良い例　悪い例

【アルカディア vol.1アンケートの質問事項】

Q1.面白かった記事を教えてください。（複数回答可）※以下の1～77の番号の中から選んでください。
Q2.つまらなかった記事を教えてください。（複数回答可）※以下の1～77の番号の中から選んでください。

1.表紙 METAL SLUG 3
2.シューティングゲーム特集　SHOOTING MATRIX
3.プロギアの嵐
4.斑鳩
5.婆娑羅
6.TOPGAN　初心者のための基礎訓練学校
7.SHT占い
8.ガンスパイク
9.ブレイブブレイド
10.メタルスラッグ3
11.電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム ver.5.66
12.グレート魔法大作戦
13.マーズマトリックス
14.サイヴァリア
15.バリアントシュヴァンツァー
16.STRIKERS 1999
17.創刊のことば
18.BRAND NEW UPDATES
19.News Transmitter
20.シューティング開発者座談会
21.シンクロ連射のルーツを訪ねて ひがし連射堂に聞くシンクロ連射生誕の秘密
22.そんなんアリカ
23.BEAT MAXIMUM
24.ドラムマニア2ndMIX
25.ギターフリークス3rdMIX
26.ポップンミュージック4
27.BEMANIシークレットコマンド道場
28.STAR WARS:RACER ARCADE
29.セガ マリンフィッシング
30.Mr.DRILLER
31.電車でGO!3 通勤編
32.MARVEL VS. CAPCOM 2
33.ストライダー飛竜2
34.アクアラッシュ
35.DEAD OR ALIVE 2 MILLENNIUM
36.[illegible] -MARK OF THE WOLVES-
37.バーチャファイター3tb
38.ソウルキャリバー
39.スーパーストリートファイターⅡX
40.初心者STEP UP☆列伝 第1弾 慎之介 the シューティングスター～第2話～
41.ゲーマー用語の基礎知識
42.彩京刑事
43.ジャンク新聞
44.OLD GAME MUSEUM
45.ARCADER・NEO
46.20世紀アーケードゲームの表現 ハードウェアミュージアム
47.無差別範疇十傑衆
48.Joystick Troopers
49.Rescue Emulator!
50.GAME CENTER MAP
51.ハイスコア全国集計
52.パンチマニア～北斗の拳～
53.Design of Virtual-on works ～ハイエンドCGの誕生～
54.創刊記念特大プレゼント
55.金剛脱衣門
56.コスプレ・プレイスタイル
57.アルカディア フロンティアーズ
58.ゲーパロ館
59.ゲーマー御用達 WWWサイトの泳ぎ方
60.ゲームセンターよく見る伝
61.庄司といづなのゲームバラのいヤ
62.パンドラキャロット改
63.猛者通信ぼべソ
64.設定資料
65.Digital Disc Archive
66.ZUNTATA Sound College
67.EDITORIAL DEPARTMENT GAZETTE
68.ギルティギアX
69.パワーストーン2
70.ゴルゴ13
71.スーパーワールドスタジアム2000
72.新日本プロレスリング　闘魂烈伝4
73.ワールドキックス
74.料理の達人
75.メダル「始めてみよう」物語
76.プライズワンダーランド
77.筐体百[illegible]

Q3..所有している家庭用ハードウェア（複数回答可）。
1.ファミコン
2.マスターシステム
3.PCエンジン
4.メガドライブ
5.スーパーファミコン
6.メガCD
7.NEO GEO ROM
8.NINTENDO64
9.3DO
10.NEO GEO CD
11.セガサターン
12.プレイステーション
13.PC-FX
14.ドリームキャスト
15.プレイステーション2
16.ゲームボーイ
17.ゲームギア
18.ネオジオポケット
19.ワンダースワン
20.コントロールBOX
21.筐台

Q4.学校・職業・その他
1.小学生
2.中学1年生
3.中学2年生
4.中学3年生
5.高校1年生
6.高校2年生
7.高校3年生
8.短大生
9.専門学校生
10.予備校生
11.大学生
12.大学院生
13.社会人
14.自由業
15.主婦
16.無職
17.その他

ご協力ありがとうございました。

【お詫びと訂正】

前号アルカディアvol.3 P152ハイスコア全国1位ページにおきまして、店舗の都道府県表記に誤りがありました。

誤）ゲームコーナーヤングパレス（東京）　→　正）ゲームコーナーヤングパレス（千葉）

関係者各位、並びに読者の皆様にご迷惑をおかけいたしましたことを深くお詫び申し上げます。

ARCADIA No.1

◉鉛筆で記入してください!
P.186にあるアンケートの質問を元に記入してください。

A1. 面白かった記事を教えてください（複数回答可）

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28
29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42
43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56
57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70
71 72 73 74 75 76 77

A2. つまらなかった記事を教えてください（複数回答可）

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28
29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42
43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56
57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70
71 72 73 74 75 76 77

A3. 所有ゲームハード（複数回答可）

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21

A4. 学校・職業・その他

1 2 3 4
7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17

Q5.今、熱中しているアーケードゲームは何ですか？
A5.[ ]

Q6.今後発売されるアーケードゲームで、もっとも期待しているものは何ですか？
A6.[ ]

自由欄 〔 〕都道府県 P.N〔 〕

ゲーム名
集計部門 (…コースなど)
スコア (タイム)
面数
難易度
備考
達成日 年 月 日
得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）

ゲームセンター
名前
電話
住所
スコアネーム

以上のスコアを確認したことを証明します。

店長

ご協力ありがとうございました！

郵便はがき

50円切手を
貼ってください

154-8528

（受取人）
（株）エンターブレイン
東京都渋谷区世田谷区若林1-18-10 みかみビル

ARCADIA 編集部

ARCADIA No.1
全国集計ハイスコア係
個人申請用葉書

フリガナ		年齢	性別	血液型
氏名		歳	男・女	型
生年月日	19　年　月　日	電話	（　　）	
住所	〒	都道府県		市郡区
E-メールアドレス		職業		
電子メールによる情報などの送付を希望しますか？		□はい	□いいえ	

ハイスコアページへの、ご意見ご要望などありましたらお願いします。

ありがとうございました

郵便はがき

料金受取人払

世田谷局承認

205

差出有効期間
平成14年3月
20日まで
（郵便切手不用）

154-8736

205

（受取人）
（株）エンターブレイン
東京都渋谷区世田谷区若林1-18-10 みかみビル

ARCADIA 編集部

ARCADIA No.1アンケート係

フリガナ		年齢	性別	血液型
氏名		歳	男・女	型
生年月日	19　年　月　日	電話	（　　）	
住所	〒	都道府県		市郡区
E-mailアドレス		プレゼント番号		
電子メールによる情報などの送付を希望しますか？		□はい	□いいえ	

Q7.攻略本化を希望するアーケードゲームタイトルがありましたら教えてください。
A7.[　　　　　　　　　　]

Q8.この本「ARCADIA」を何でお知りになりましたか？
A8.[　　　　　　　　　　]

Q9.この本「ARCADIA」をどこでお買い求めになりましたか？
A9.[　　　　]都道府県[　　　　　　　　]店

Q10.いつも読んでいる雑誌を教えてください。
A10.[　　　　　　　　　　]



開発もいよいよ大詰めに！

GUILTYGEAR X

ギルティギア ゼクス

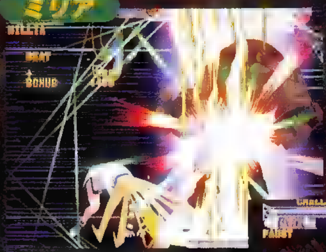
デザインやシステムの細部が調整され、着々と完成へ近づいているギルティギア ゼクス。今回は、一撃必殺技関連のシステムと新規参入キャラの続報をお届けするぞ。

担当：若人&田洲健康

一撃必殺技を一部公開!!

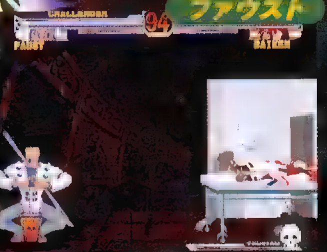
一撃必殺技のド派手な演出には、各キャラの個性がよく表れている。ここでは、未公開の一撃必殺技を4つほど紹介しよう。

ミリア



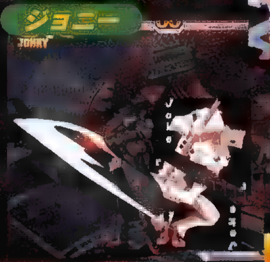
変幻自在の髪の毛を武器とするミリアらしい一撃必殺技。地面から撃ち出された髪が相手を襲う！

ファウスト



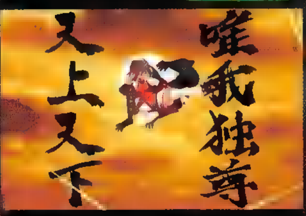
ベッドの下にある爆弾、このあとただ爆発させるだけなのか？　ヤツならなにかやってくれそうだ。

ジョニー



「いかにも！」ってな感じのジョニーの一撃必殺技。カードにした相手を居合いの一閃でまっぷたつ。

ジャム



"天上天下唯我独尊"とは……。わがままな沙夢にお似合いのセリフと夕日をバックに『バワチャー！』

一撃必殺技システム続報！

以前に紹介した一撃必殺技関連のシステムだが、開発の進行に伴って大きな変更がなされた。一撃必殺準備（ボタン4つ同時押し）を行なったあとの状態が、一種のモードチェンジのような扱いになり、同じコマンドで元の状態に戻れるようになったのだ。

さらに、一撃必殺準備後はテンションゲージがタイマーに変化。これは一撃必殺技の使用可能時間……ではなく、タイマーが切れると自分の体力が徐々に減る仕組みとなっている。タイマーの量は、一撃必殺準備時のテンションゲージの量に応じて変化するぞ。一撃必殺技を出すとゲージは完全に消滅し、次のラウンドまで復活しないという点は、以前にお伝えした通りだ。



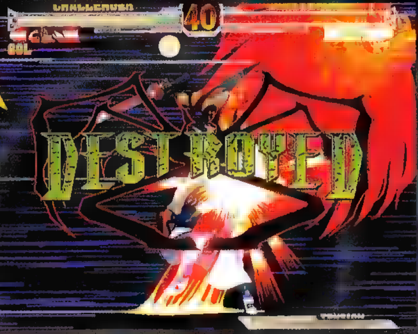
ソルが一撃必殺準備を実行。画面下にあるゲージの変化に注目しよう。



タイマーがゼロになると徐々に体力が減っていく。



各キャラ固有のコマンドで一撃必殺技が発動！　この時点でゲージは完全に消滅する。



見事ヒットさせることができれば、「デストロイド」の表示とともに、1撃で相手をK.O.！

制作快調!! ギルティギア ゼクス

発売時期が近づいてくるにつれ、徐々にその全貌が明らかになってきた『ギルティギア ゼクス』。新キャラや新システムの仕上がり具合はともかくとして、皆が一番気にしているのは「このゲーム、どのくらい『遊べる』作品に仕上がっているの?」ということではないだろうか。

グラフィックの凄さは、誌面を見てもらえばそれなりに実感してもらえるとして（動いている画面はもっと凄えぞ！）、問題なのは「実際に動かして、遊んでみたときの感触」ということになるだろう。

過去に、「絵は綺麗なんだけど肝心のゲームはちょっと……」とか、「キャラクターは魅力的だけど、ゲームバランスがイケてなかった」「っつーか格闘じゃなくてパーティゲームだった」などと、期待を裏切られ続けてきた読者諸氏も多かろう。

だが、この『ギルティギア ゼクス』は、「格闘ゲームかくあるべし」の要素を網羅している痛快作だ。

確立された世界観、自己主張の激し過ぎるキャラクターたち、そして練りこまれたゲームシステムが渾然一体となって織り成す『ギルティギア ゼクス』のプレイフィールドは、必ずや読者諸氏の乾いた格闘荒野にうるおいを与えてくれるに相違あるまい。

実際に、2月のAOUショーにてプレイヤー100人にアンケートを取ったところ、80%以上のプレイヤーが5段階評価の最上級である「かなり良い」との評価を下しているのも、興味深い結果だ。

この号が発売されるころにはロケテストも終わり、いよいよ発売秒読み段階に入ると思われる『ギルティギア ゼクス』。今後も続報から目を離すなよ！



AOUショーでのキャラ人気アンケートで一位の座に輝いたのは、ブッちぎりで「ソル＝バッドガイ」。人気、使用率ともにNo.1でした（2位はカイ、3位は梅喧）。

※画面写真およびこの記事内容はすべて開発中のもの。また、タイトルロゴは編集部で作成したものです。

ゲー事典　ギルティギア ゼクスの魅力：NAOMI基板の能力を最大限に引き出した美麗なグラフィックは、誰がなんと言おうと今までの2D格闘ゲームとは格が違う。また、多彩なゲームシステムを用意し、それをうまく昇華している部分も見逃せないポイントだ。さらに、PS版で好評だったハードロック系の音楽はゼクスでも健在！　縦ノリ横ノリ必至だな、コリャ！（若人）

キャラクター性能概要

各種仕様が固まってきたところで、『ゼクス』から新しく参戦したキャラクターたちの得意技を、開発スタッフのコメントとともに紹介!!

POINT!

連係が可能な3つの必殺技

ここに掲せた3つの必殺技は、キャンセルする感じでほかの2つの技へ連係させることが可能（最大3回まで）。組み合わせやタイミングによっては連続ヒットするので、得意の連続技には欠かせない要素だろう。



逆立ち状態で回転しながら上昇する多段ヒットの対空系必殺技。ここからも連続技を決められるのだ



小さくジャンプしてからの、炎をまとった浴びせ蹴り。しかもガード不能の中段技だ。



かけ声とともに跳び蹴りを繰り出す。突進力が高く出も早いので、連続技の始動になりそう。

スピードを活かした回転のよいラッシュと連続技を得意とする。相手の攻撃を受け流したあと任意の技で反撃ができる、防御系必殺技も兼ね備えているので、攻守ともにバランスの取れた万能型といえる。



カイの遠距離立ちSを受け流す沙夢。立ちガードできる打撃技はすべて返せるようだ。

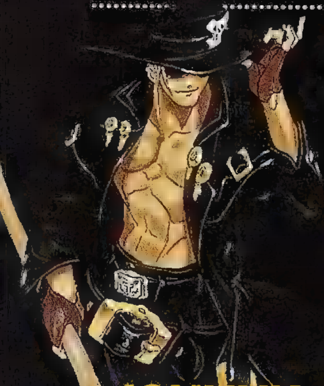


蔵土縁 沙夢
クラドベリ＝ジャム

開発スタッフより

大胆に攻めることが勝利の秘訣、リスクの中にハイリターンを得るインファイトキャラを創りたくて、素手による攻撃を基本とした沙夢を設定しました。リーチこそ短いものの、小まわりのきく機動性はもちろん、それなりのパワーも備わっていますよ。

From Creators



JOHNNY
ジョニー

機動力こそないものの、通常技や必殺技のリーチが非常に長いという特徴があるジョニー。それを活かした牽制中心の闘い方が基本戦法となりそうだ。渋キャラ好みの人にオススメ。



高性能な必殺技もウリのひとつ。自らのイニシャル「J」を相手に刻み込む!!

開発スタッフより

前作からのメイゆかりのものとして、当初から出場が決まっていました。コンセプトは「接近戦を強いられがちなこのゲームの中でも、自らの間合いを計るのが重要なキャラ」。強力無比の居合い斬りを主とし、すべての者は自分を中心に踊らされているといった雰囲気が画面に反映されれば、と思っています。

From Creators

POINT!

居合いの構えからの動き

居合い抜き（仮称）は、ボタン押しっぱなしで構え状態を維持、そこから前後移動や構えキャンセルなどの行動を起こせる。また、構えを取り続けると、ボタンを離した際に発動する居合い斬りがパワーアップ!



目にも止まらぬ早さで刀を抜き、相手を斬る!　これはタメを行なわなかった場合の居合い抜き（上段）だ。



ボタン押しっぱなしで構え状態を維持していると……、刀の部分に見えるエフェクトに注目。



エフェクトはタメ完了の合図だ。このときにボタンを離すと、居合い斬りを超高速で連発するぞ。



（神奈川県　TOMOさん）
★ナリはちっこくても、怪力鉄腕快速です



（愛知県　つしろう君）
★食一番、ここに極まれり！……の予定です。



（千葉県　加川 ガル吉さん）
★ヴィヴィットすぎる色が似合ってしまうのはなーぜー。



（新潟県　藤沢 斎人さん）
★「顔役」ズVS「新顔」ズ!!
こいつは嵐が来るぜッ。

アソシエイション X ゼクス



（埼玉県　たじんこ君）

投稿量も増え、いかんともしがたく盛り上がっている当コーナー。今回はガトリングアーティスツオンリーで、読者の魂を炸裂させてやら～ッ！

担当：ギル組

ゲー事典　今回の「開発スタッフより」にコメントを寄せてくださったのは、『ギルティギア』シリーズの生みの親、石渡 太輔氏だ。石渡氏は本作『ギルティギア ゼクス』でも総合プロデューサーという立場におられ、キャラクターデザインやソル＝バッドガイの声優はもちろん（？）、開発作業のほとんどに関わっているスゴイ人なのだ。気の早い話だが、次回作にも期待したい。

派生のある突進技で2択攻撃

POINT!

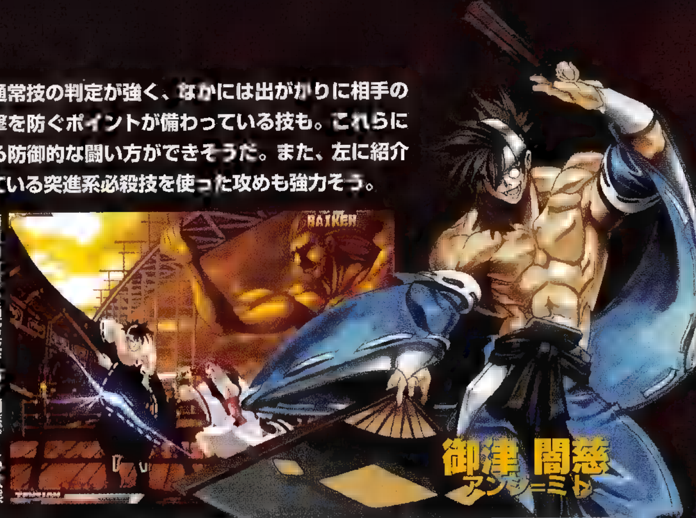
攻勢をかける際に主力となるであろう技が、ここで紹介する突進技。追加入力で下段の打撃技、中段の空中飛び道具、下段の飛び道具を出すことができ、相手のガードを揺さぶることが可能になっている。


前号でも紹介した、舞を取り入れた動きがうかがえる突進系必殺技。ここから3種類の追加技を出せるぞ。


扇子で足を払う、立ちガード不能の打撃技。突進技がヒットしていれば連続ヒットするようだ。


下段打撃技の裏の選択肢になるであろう技がコレ。しゃがみガード不能の空中飛び道具だ。

通常技の判定が強く、なかには出がかりに相手の攻撃を防ぐポイントが備わっている技も。これらによる防御的な闘い方ができそうだ。また、左に紹介している突進系必殺技を使った攻めも強力そう。


梅軒の攻撃を通常技で防ぐ闇慈。この状態からしか出せない必殺技もあるようだぞ。

御津 闇慈 アンジ＝ミト

開発スタッフより From Creators

扇子を使って舞うように闘うキャラがいたらどうかと思い、創ってみたキャラです。ひょうひょうと踊りながらも相手の攻撃をうながし、かわし、酔拳のようなニュアンスで……。思った通りとまではいかないまでも、静と動が同居した一癖あるキャラに仕上げたいと思っています。



VENOM ヴェノム

ビリヤードを元にした格闘スタイルのヴェノムは、ボールを使ったトリッキーな攻撃が得意。メインは飛び道具系の技だが、キューを使った突進系打撃技なども持っているぞ。


巨大な球体を生成する覚醒必殺技。ガードされても攻めの布石となりそうだ。

開発スタッフより From Creators

ザトーの部下（アサシン）という設定で出場が決まっていたキャラで、当初は十字架を持っていました。しかし、諸々の事情で武器を変更せざるを得なくなり、息抜きでビリヤードをやっている最中に「画面をビリヤード台に見立て、飛び道具が反射するキャラ」というのを思いついて、現在のヴェノムが生まれました。

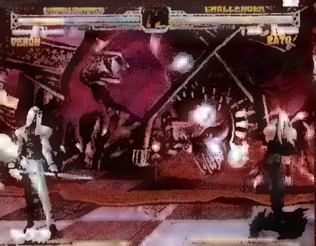
配置したボールを任意に射出

POINT!

もっとも特徴的な技はボールの設置。設置したボールは攻撃を加えると弾き出され、その弾速は当てた攻撃に応じて変化する。また、ボール同士が接触すると、まさにビリヤードの如くお互いを弾き飛ばすぞ。


ボールを撃つ前の下準備。ボタンに対応した配置&場所に、最大4つのボールを設置することができる。


設置したボールに攻撃を加えると、その攻撃に応じたスピードと角度で撃ち出されるぞ。


それに接触したボールも打ち出される。純粋なボール使用飛び道具との組み合わせもOKだ。

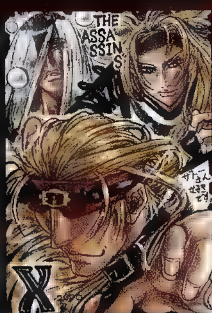
予告！ 次号（5月30日発売予定）は残る10キャラの続報＋αを掲載予定！　乞うご期待!!



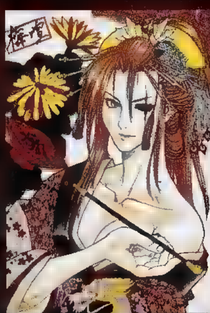
（大阪府　かおぷーさん）

思春期ならば誰もが気になる「沙夢の髪型ってどーなってんの?!」といった謎をはらみつつ、次号の「ガトリングアーティスツ！」は拡張版でお届けする予定。発売前からこんなに盛り上がっちゃっていいのかしら？　という疑念をデストロイし、引き続きイラスト&コスプレ募集中だ！


（静岡県　面尾佐吉（ソル）&ふみづき歩（メイ）さん）
★コスも引き続き募集中。



（香川県　こいけや まおさん）
★ミリアとザトーの因縁にベノムはどう絡むのか？


（熊本県　愛玖美 せつらさん）
★サバけたナリが素敵ですう。技も豪快なのがそろってるぞ。


（岡山県　瀬戸川たくみさん）
★今回一番の投稿率！　なんかすごい人気なんですけど。



（福島県　たこさん）
★今度はリベンジできるのか？　結果をお楽しみに。

ゲー事典 当コーナーではみなさまのカラーイラストやコスプレ写真を募集しています。投稿規定は本誌読者コーナー「A-Fro」と同じく。もちろんCG投稿もオッケー。締切は毎月3日ですが、間に合わなかった（掲載できなかった）作品は次号以降用とさせていただくので、基本的には随時募集中です。採用者にはギルティ関連グッズをプレゼント！　どしどし応募してください。

POWER STONE 2

さあ、新しい冒険のはじまりだ！

アーケード（NAOMI）版 絶賛稼働中!!
Dreamcast版 好評発売中!!

いよいよ登場する冒険活劇の内容を完全網羅！ ビジュアルメモリを使ったドリームキャスト版とNAOMI版のリンク説明から、新システムのアクション解説にフィールドMAP＆新旧キャラクターのくわしい紹介まで、役に立つ情報が満載だ!!

カプコンホームページでも
パワーストーン2情報をCHECK！

http://www.capcom.co.jp/

オレ様アイテムで差をつけろ！

すでに発売されている『スポーン』や『マーヴルVSカプコン2』など、ここ最近のカプコン作品でお馴染みになってきた感の強い、ビジュアルメモリ（以下：VM）を使ったドリームキャスト版との連動。実は本作『パワスト2』にも「ハンディアイテム」といった形での連動が可能だ。

この「ハンディアイテム」とは、NAOMI版で登場しないオリジナルの「合成アイテム」をゲームへと持ち込むためのもので、ドリームキャスト版からVMへ「ミニ図鑑」をダウンロードしてアイテムを登録！ あとはNAOMI版へとVMを接続すればゲームの中に「VMボックス」が出現して、事前に登録しておいたアイテムを取り出すことができる。ただし、ボックスについてるマーク（1～4P）のプレイヤー以外は開けることはできないので要注意。

また、アイテムは最大5個までVMに登録していくことが可能になっているぞ!!



ビジュアルメモリ対応筐体にVMを差すことで、さらに楽しさが広がる。

アーケード／ドリームキャストの連携はこんな感じ！



「ミニ図鑑」って一体ナニ？

「ミニ図鑑」とは、プレイヤーの集めたアイテム情報が書き込まれたデータのことで、ドリームキャスト版にある「セーブ／ロード」モードからVMにダウンロード可能。「ハンディアイテム」の設定はVM上でも行なえる。

基本操作



オレ度アピール！ デコレーションアイテム

VMにダウンロードした「ミニ図鑑」には「ハンディアイテム」以外に「デコレーションアイテム」の登録も可能。このアイテムはゲーム中に登場する攻撃系アイテムとは違って、キャラクターに着せられるアイテム。麦わら帽子やウサギの耳、ボクシンググローブなどを、頭・腕・胴・足に最大4個まで装備できる。

担当：三茶力石2協会

ゲー事典 VMによるドリームキャスト版とNAOMI版のリンク以外にも、VM同士で接続していくことによって集めたアイテムの交換をしていくこともできる。また、ドリームキャスト版はKDDのDOD（データオンデマンド）回線を利用したネットワーク対戦に対応していて、1台で最大2人までのプレイヤーが同時に参加（2台×2人＝4人）することができるぞ。

HOW TO ACTION!
ハウ トゥ アクション！

ちょっと見た目には複雑なようだけど……実は、1ボタンの簡単な操作で楽しめちゃう各種のアクション！ はじめのうちは、とりあえずこれだけでも覚えておけば、今すぐにでも対戦を楽しむことができちゃうぞ!!

Text：伊勢猫



壁際の攻防はかなり重要なので、使用キャラの攻撃をチェックしていこう！

アクションボタンで何でもできる！



サークルでアクション!!

『パワスト2』のウリともいえる様々なアクションは、ボタン1つの簡単操作。フィールド上の設置物やアイテムの近くなどでサークルが出たら……Cボタンを押してみよう！

助ける

ライフゲージが0になってしまったキャラを助けて、復活させることだって可能。「HELP」状態の助けたい相手へ近づいたら、Cボタンを押せば自分の体力を半分だけ分けて復活！ ただし、あんまりもたもたしていると、一定時間で消えてしまうので要注意!!



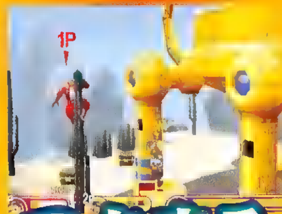
もち上げる

相手キャラや箱などの近くでCボタンを押せば、持ち上げることが可能。持ち上げたものはAボタンで相手方向、Cボタンでレバー入力した好きな方向へと投げ飛ばすことができる。また、相手に投げられたものはタイミング良くCボタンでキャッチできるのだ。

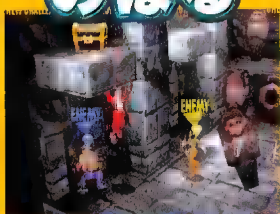


つかまる

フィールド上にある柱へつかまることだってできる。やり方は屋根に登るのと同じ要領で、ジャンプ中にCボタン。つかまりからさらにCボタンで踏みつけ攻撃だ！ また、柱の根元でCボタンを押すと柱を使った様々な攻撃を繰り出すことができるぞ!!

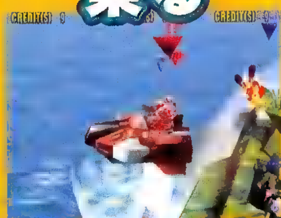


のぼる



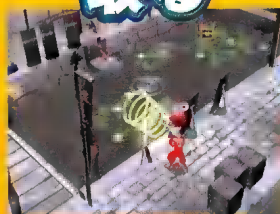
フィールド上の屋根や天井などへはジャンプ中にCボタンを押すことで、簡単によじ登ることができる。天井にぶら下がったらレバーでキャラクターを操作して、屋根の端まで移動。あとは自動的に屋根の上へとキャラが飛び上がって移動してくれるぞ！

乗る



フィールド上に設置されている砲台や乗り物は、サークルが出た状態なら乗り込むことができる。乗った後はAボタンで攻撃ができ、再度Cボタンで乗り物から降りることができる。相手に先を越されてしまったら、ジャンプから箱などを投げつけていこう！

取る



宝箱などから出現した攻撃アイテムはCボタンで装備。AorCボタンでアイテムごとに違った攻撃をしていくことができ、A＋Cボタンの同時押しですぐに捨てられる。ほとんどのアイテムには時間or弾数制限がついているので、考えながら使っていこう。

基本動作と壁アクション

ギミックに近づいた際、サークルが出ている状態でCボタンを押すことによって、様々なアクションへと移行していくことができる。しかし、サークルが出ていない場所や状態であっても、アクションボタンを押すことによってできる行動も色々とある。

その中でも基本的な行動となるのが、単にCボタンを押すだけの吹っ飛ばし攻撃と、ジャンプ中にCボタンを押して出せる踏みつけ攻撃。前者はヒットさせることで相手を吹き飛ばし、後者は下方にいる相手を踏みつけていくことによって、相手の持ったパワーストーンを強制的に出させて奪っていける。

もう1つはフィールド上にある壁を使ったアクションがそれで、壁方向にレバーを入れた状態でCボタンを押せばタックル攻撃、レバー入れ＋ジャンプ中にCボタンで壁ジャンプ攻撃を出せる。

また、同様のレバー操作＋Bボタンで壁を蹴って登っていく三角飛びなどもできる。

ゲー事典 ほかのキャラクターのそばにいる状態で、その相手が攻撃を仕掛けてきた瞬間にレバーを入力（どの方向でもOK）をしていくことによって回避行動をとることが可能。また、相手の攻撃をくらって空中へと跳ね上げられてしまった場合であれば、いずれかのボタンを押すことによって空中で受け身をとり、体勢を素早く立て直して反撃していくこともできるぞ。

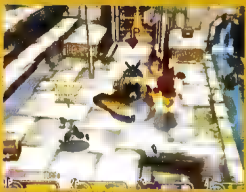
ブルースカイエリア

飛行船上からスタートするこのエリアは、何と言っても各個に配備された砲台がカギを握る。空中庭園の戦車も重要な乗り物だぞ。

ステージギミック



飛行艇の砲台は超強力。素早く乗り込んで攻撃だ！



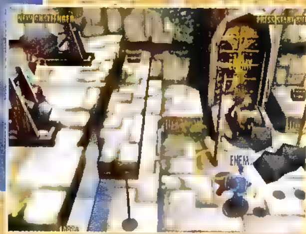
城門から出現する戦車に乗って、相手を蹴散らせ！



砲台の奪い合いになるのは明白！　空を飛ぶ鳥につかまると空中移動が可能。



中間の空中ステージでは、どのボタンを押しても相手にタックルして攻撃する。



空中から降り立った空中庭園。戦車に乗られたら投石機で反撃だ。

前作から一新されたステージ構成を見よ！

ステージ紹介

新しく構成された今回のステージは、3つのシーンに分かれることが大きな特徴。各ステージにはギミックがたくさん用意されており、それらを有効に使うことが勝利への近道だ。

Text : SHO







アイスバーグエリア

潜水艦上での攻防が熱いこのステージは、潜水艦が潜行や浮上を繰り返すことでシーンの切り替えとなる。兵器の使い方がキモだ。



ここも砲台が強力だが、砲台同士で撃ち合えばすぐに破壊されてしまう。



たどり着いた氷河では、潜水艦が一隻。ギミックをうまく使おう！



別の潜水艦が浮上してくることで、ギミックも大幅に変化。小型爆撃機での爆撃は使える。

ステージギミック



小型爆撃機はすぐ乗らないと飛んでっちゃう。



ボタンの箱を攻撃したり、投げるとミサイル発射！

ゲー事典 ブルースカイエリアとアイスバーグエリアでは、ともに砲台が大きなカギを握ることは間違いない。とにかく砲台に乗ることが先決だが、もし、砲台を取られてしまった時は、遠くから飛び道具で攻撃するか、ジャンプを繰り返しながら砲台の上に乗って相手を攻撃すればOK。ジャンプで砲台の真上にいったら、踏みつけでパワーストーンを奪うなんてのも一つの手だ。

トゥームエリア

ピラミッド内を思わせるこのエリアは、いたるところトラップだらけ。トラップを逆手に取れば、相手に与えるダメージも倍増かも!?



ルーレットがトラップの種類を決める仕組みで、炎や槍、落石などがあるぞ！



巨大な岩がゴロゴロ転がってくる、お約束トラップ。岩にひかれないように、走れ走れ！

壁に仕込まれたスロットマシンを攻撃すれば、思わぬトラップが…。



ステージギミック



ルーレットが止まると、壁からトラップが出現！



壁のスロットを攻撃するとスロットが回り始める。

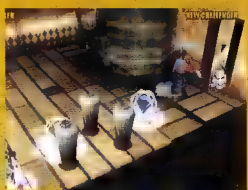
ダークキャッスルエリア

和風の城で構成されたこのエリアはギミックが少なく、アイテムや打撃主体になることが多い。キャラの特性を活かして堅実に攻めよう。

ステージギミック



振り回し系のアイテムなどで、鐘を叩いて揺らせ！



隠し扉を使えばいろんな所に出現することが可能。

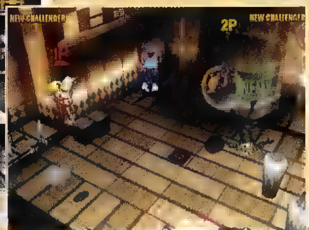


中央の池に入ると攻撃は出せない。アタックボタンで速く泳げるのだ。



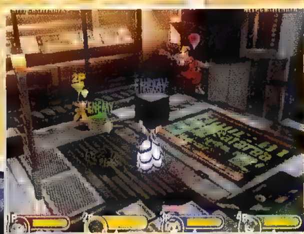
城を登る中間ステージは、レバーを上に入れてジャンプすると壁を掴むので登りやすいぞ。

本丸にたどり着いたら戦闘開始！鐘や隠し扉をうまく使っていこう。



スペースステーションエリア

薄暗い雰囲気をかもしだすこのエリアは、複雑なギミックが非常に多い。特に中間のエレベーターでは、乗り遅れないようにしたい。

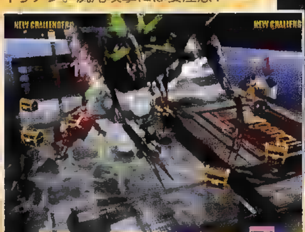


画面左側にあるベルトコンベアは、ガラスを壊して中に入ることができるぞ。



複雑に入り組んだこのステージでは、エレベーターに乗り遅れないようにしていこう！

最上階に待ち受けるのは巨大なエイリアン。尻尾攻撃には要注意！



ステージギミック



コンベアのボタンを押せば、スピードがUPしていくぞ。

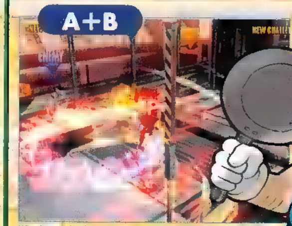


エレベーター途中に出てくるワープゾーンを使え！

ゲー事典 ダークキャッスルエリアに出現する池のほか、他のステージにも泳ぐ所はいくつかある。泳いでる時には基本的に攻撃ができず、アタックボタンで速く泳ぎ、ジャンプボタンで飛び込むといった動作に変わる。ダークキャッスルエリアの池では、蓮の葉の上に乗ることで通常の攻撃もできるが、アイスバーグエリアでは陸地にあがらないと攻撃が出せないので要注意。

新たなパワーストーン戦士がここに結集！

グルマン

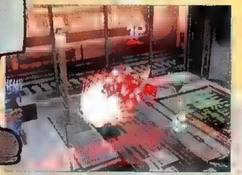


恐竜に変身し、回転しながら炎をまき散らす。回転中は操作可能だ。





巨大な鍋から食材がホーミングして飛んでいく攻撃。危険な食材だ。

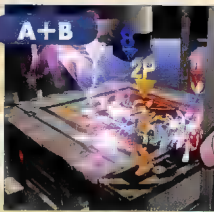


通常は、火の玉を吐くだけだが、ジャンプ中には炎が拡散するぞ。

悪の料理人グルマンは重量級キャラの一人で、まるで料理の鉄人。パワーにものを言わせ、変身して一気にカタをつけろ！

アクセル

正義のガンマンアクセルは、銃での攻撃が光る。バイク変身もGood！　スタンダードタイプの使いやすいキャラだぞ。

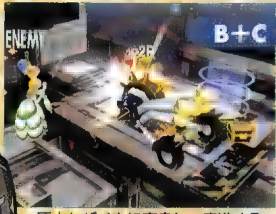


ホーミングする銃弾を発射！　一度反射してから突進するぞ。



銃を連射するため使いやすいが、直線的な攻撃なので攻撃対象は一人。





巨大なバイクに変身し、突進する攻撃。変身中はレバー操作が可能。

個性豊かなキャラクターたち全12人を一気に紹介だ！

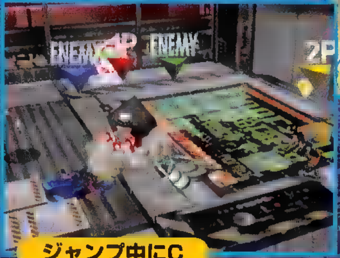
キャラクター

各キャラは固有技の他に、連続技、吹っ飛ばし、踏みつけという共通攻撃がある。他にも、重量級と軽量級ではギミックアクションが違ったりするので、違いをしっかり把握しよう。

Text：SHO／伊勢猫

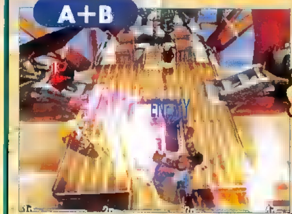
アクションボタンで、吹っ飛ばし攻撃が出せる。覚えておこう。





ジャンプ中にアクションボタンで踏みつけ。相手のパワーストーンを落とさせる、重要攻撃。

ジュリア



ホーミングする衝撃波を乱射する攻撃。ジャンプ中もほぼ同じ攻撃。

秘密の小公女ジュリアは、空中浮遊（ジャンプ中にBボタン押しっぱなし）など、空中制御ができるキャラクターだ！





単発の攻撃だが、当たると張り付け状態にする強力な攻撃だ。



メリーゴーランドで引きずり回す攻撃。張り付けからのコンボ可能。

ピート



ロボットに変身中はレーザーを撃つ攻撃に変化。一点集中型だ。





電磁波放出中は移動可能で、ジャンプ中は飛行機が飛び交う。

おもちゃの人形ピート。おもちゃの発明は人間を越えられるのか？　普段の攻撃力は低いので、チョコマカ動いてアイテムを集めよう。



兵隊の砲撃は方向操作可能で、ジャンプ中は電磁波放出。

ゲー事典 3つ集めることによって、超強力形態への変身が可能になる「パワーストーン」。実は変身前であっても、持っている個数に応じて攻撃力などがパワーアップ。また、変身中は時間経過に応じてパワーゲージがだんだんと減っていくが、AorCボタンで出せる「パワードライブ」やA＋BorB＋C同時押しの「パワーフュージョン」はゲージを一定量消費してしまうぞ！

フォッカー



直線的に突進する攻撃で、Aボタンを押せばタイミングを変更することが可能。



全方位へ誘導ミサイルを撃ち出す。距離が遠いと誘導しないぞ。



性能が標準的であつかいやすいキャラ。ジャンプ中に再度Bボタンを押すことで2段ジャンプも可能。パワードライブの「パワーミサイル」は、3連射できる誘導ミサイルだ！

ワンタン





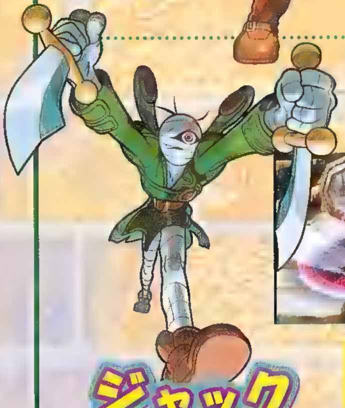
巨大な気合い弾（通称：元○玉）を相手めがけて投げつける攻撃。



発動地点の周囲にいる敵を巻き上げて、蹴りつけていく範囲攻撃。

壁登りアクションからの空中追い打ちなど、変幻自在な素早い動きが得意なキャラクター。直線的な軌道のパワードライブ「竜牙[illegible]」は最大3発の連続発射が可能だ。

ジャック





上空へと撃ち出した無数の刃を相手の頭上から降り注がせていく。



両手を広げて、回転しながら上昇して相手を斬りつける範囲攻撃。

見た目以上に予測不能な動きと攻撃が持ち味のキャラで、空中からのドリルキックや踏みつけが強力。攻撃範囲の広いパワードライブ「ラウンドクラッシュ」で切りつけろ！

リョーマ



周囲へ真空の刃を無数に繰り出し、連続して斬りつけていく広範囲型攻撃。





ジャンプ回転切りから兜割を繰り出す。近距離から狙っていこう！

剣を使ったリーチの長い通常攻撃が強力なキャラ。誘導弾を撃ち出すパワードライブ「空中雷撃剣」と、範囲は狭いが空中まで攻撃判定のある「雷撃剣」がいい感じだ。

あやめ



誘導性能を持った複数の巨大手裏剣を同時に全方向へと投げる。





空中からかんざしを連続して投げつける。レバー左右で制御可能。

攻撃力は低いが全キャラ中でも1、2を争う素早さと空中での2段ジャンプが魅力的なキャラクター。多段ヒットするパワードライブ「花手裏剣」で相手の動きを止めていけ！

ルージュ



召喚した魔人が火炎弾を撃ち出していく魔人召喚。レバー入力で移動可能。

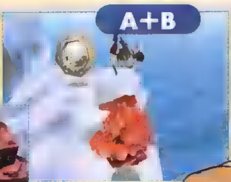


業火の吐息。発動地点から放射状に火柱で広範囲を焼き尽くし、焦土と化す攻撃。



普段の攻撃＆防御力はそれほど高くないが、ジャンプ中アタックなどはかなり強力な感じ。空中発動のパワードライブ「絨毯爆撃」から「業火の吐息」への連携攻撃も超強力だぞ!!

ガンロック



岩のように丸まって押しつぶす攻撃。レバー操作で移動方向を決定。

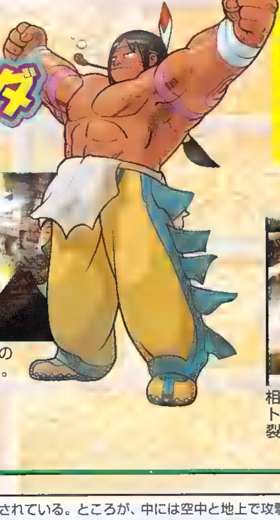


ジャンプから急降下で地震誘発。画面全体に巨岩が降り注ぐ。



巨体を活かしたパワーファイトが得意な重量級タイプだが、移動スピードは遅く、ジャンプも苦手。巨大な岩を投げつけるパワードライブ「ガンガンロック」は避けられにくい。

ガルーダ



攻撃＆防御力ともに標準を上回っている重量級キャラ。唯一の欠点は、少し足が遅いことぐらいか？　パワードライブ「天空の叫び」は敵に向かって突進していく特殊な攻撃。



天空へと撃ち上げた光の矢で相手を串刺しにする。



相手をめがけて突進して、ヒットすれば大ダメージの投げが炸裂するぞ！

前作から、お馴染みの面々も勢揃い!!

ゲー事典 各キャラクターには、それぞれ性質の違ったパワーフュージョン（ボタンの組み合わせ）が2タイプ用意されている。ところが、中には空中と地上で攻撃のパターンが変化することもあるので注意が必要。また、パワードライブにも同じようにして攻撃の種類や性質が変化していく場合もあるので、使用キャラクターについては事前にチェックしておくといいぞ！

目指せ1クレジット…

ゴルゴ13

担当：レヲン小池

一見ムズムズ感漂うこのゲームもコツを覚えれば意外とホラ、俺ってプロスナ？　な感慨を得られんことを約束しよう。

対策知れば20戦危うからず

ゴルゴ13には合計20もの実に多彩なミッションが用意されている。だがミッションはいくつかのカテゴリに分けられ、それぞれに攻略法がある。一見難しいミッションも、対処のしかたがわかれば実は簡単、という場合も少なくない。ここでは全体的なプレイ方針やカテゴリ別の対策を解説していこう。

注意！ ターゲットをしっかり確認せよ！

初めて行ったステージでの誤射は意外に多い。ブリーフィング画面で狙撃対象の服の色や模様をしっかり覚えておこう。



「作られた弾道」や「殺人教団の夜1」「ター[illegible]マジック」などは誤射に注意。

スコープの覗き方

スコープのサイトは目との位置関係などにより微妙にずれるため、標的に合わせたつもりでもそこに着弾しないことがある。最初の3発の試し撃ちは、自分の「ずれ」を把握するための貴重な機会。ステージセレクトも活用し、きちんと狙い撃ってみよう。ずれを少なくするには、スコープの周囲に黒いふちが出ないギリギリのところまで目を近づけるといい。

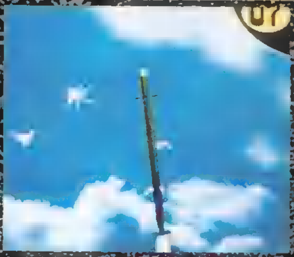


人によりけりだが、このくらいまで目を近づけてみよう。

スコープとの相性を知るために練習ステージを活用に。

注意！ 弾数無制限ステージは中盤までにクリア

「地上からのハイジャック」などの弾数無制限ステージは、後半に選ぶと耐久力が目に見えて上がりかなり難しくなる。遅くとも3面くらいまでには選んでおこう。



基本的には易しいステージだが後半に選ぶほど硬くなり、ミサイルも大きく動くようになる。

1stステージオススメルート表

- 半導体クライシス
- 秩序を守る者
- 地上からのハイジャック
- クーデター前夜
- ロープの上の奇跡

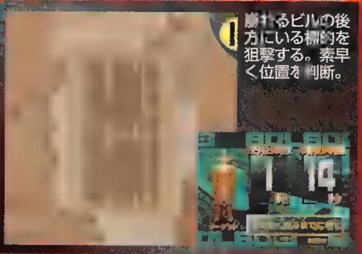
面セレクトの指針

1セクション内の5ステージを選ぶ順番は非常に重要。後に選ぶほどランクは上がるが、ステージによってその現象はさまざま。例えば「半導体クライシス」のような、不安定な足場は振動が大きくなり難度上昇が顕著。「ロープ上の奇跡」など固定された標的を撃つステージはほとんど変わらない。

後半10ステージミッション紹介

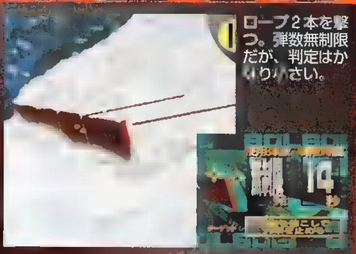
ダイヤやバイオリンなど一風変わった面白い標的が多くなる後半戦10ステージ。もうひとふんばりだ。

作られた弾道



崩れるビルの後方にいる標的を狙撃する。素早く位置を判断。

豪雪地帯



ロープ2本を撃つ。弾数無制限だが、判定はかなり小さい。

カットイメージ"G"



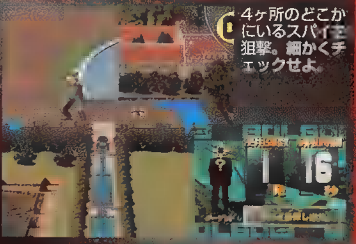
ダイヤの中心を撃ち抜き破壊するステージ。精度が重要だ。

殺人教団の夜



照明弾を頼りに一瞬だけ姿を見せる標的を狙撃。

暗殺の庭園



4ヶ所のどこかにいるスパイを狙撃。細かくチェックせよ。

トローリング・ボート



船上での狙撃。縦の揺れ幅が大きくかなり難しいステージ。

ゲー事典 本文中に誤差の話があるが、画面上下および左右の端付近を狙う場合も誤差が生じる。これはモニターが凸型に歪曲していることに起因する。例えば右端を狙えば左、上端を狙えば下にずれやすい。だがこの点も考えてスコープの照準は調整してあるというから驚きだ。それでも若干のずれは生じやすいので、ステージセレクトなどでずれを見ておくといい。

狙撃テクニックス

どんなステージにも攻略の糸口はある。攻不落に感じるステージも対処法がわかれば■復■の保険ステージに変わるかも。

作られた弾道



ビルが崩れ標的が現れたあとすぐに砂煙で隠れるので素早く場所を覚えて撃とう。

プロ・スナイパーズ



スコープで探しているとすぐ時間切れに。近景を維持したまま左目で探すのだ。

暗殺の庭園



スコープ映像だけでも可能だが、標的を見つけるまでは画面に見たほうがやはり楽。

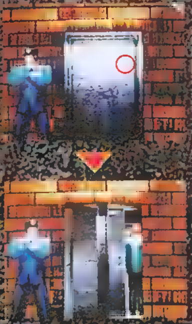
両目を使え！

後半になると標的の位置がランダムで変化するステージが登場する。このタイプはスコープに顔を近づけたまま（センサーを反応させるため）顔を横にずらし、標的の位置を素早く判断してから狙撃体制に入ろう。スコープを覗いたまま両目で同時に見るのが本来はベストだ。「作られた弾道」は左右と中央の3ヶ所、「プロスナイパーズ」は右端に5カ所の出現ポイントがある。「暗殺の庭園」は画面を切り替え続けて標的を探そう。走り出した奴がスパイだ。



両目で見るのが苦手なら少し顔をずらして画面を見るといい。

独房という名の密室



殺人教団の夜



サイトを固定して待つ タイミング覚えれば楽勝!!

左の2ステージは狙撃できるタイミングが一瞬しかなく、正確に狙い撃つのが難しい印象を受ける。しかし、狙うポイントが完全に決まっているため、それぞれ写真の位置に合わせて待ち、見えた瞬間を狙えば楽にクリアできる。「独房という名の密室」は青いスーツの男が見えた次の回転時に標的が出現。「殺人教団の夜」は入り口の右にいる銃を持った男が手招きした直後に左に一瞬標的が現れる。一拍おいてから写真の位置を撃つのがコツだ。ともに誤射に注意。



タイミングを合わせる必要はないが、ロープ上の宿敵もこのタイプに分類される。

注意！ 縦揺れ面の対処

ファイヤー・ウォール

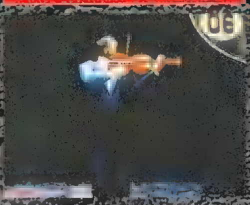


トローリング・ボート



「ファイヤー・ウォール」「トローリング・ボート」の2つは、足場が不安定なため、かなり難度の高いステージだ。特に「トローリング・ボート」は標的が横を向いており、判定も小さくなっている。うまく狙えないなら体（心臓）を狙って安定するのが良いだろう。

思い出のバイオリン



弦の判定はバイオリンに水平方向に貼りついた板状の設定。難易度で幅が変わるが、バイオリンが最も広く見える時、判定が最大になる。

判定変化ミッション 大きさが最大時を狙え！

弦を撃つという「思い出のバイオリン」は、依頼の内容からバイオリンが横向きになったときを狙いたくなるが、実はその逆。弦に当たれば狙撃成功となるので、手前に傾いたときにバイオリンを気にせず狙ったほうが、標的の判定が大きくなり当たりやすいのだ。

最後の難関！（スペシャルステージ）

全面クリアで登場するスペシャルステージは、弾数無制限で22人の兵士を撃つのが目的。兵士は倒さないと新たに出現しないので手間取ると時間切れになってしまう。近景・遠景の区別がないため、普通のガンシューのつもりで連射しよう。銃の先端を振ると微調整しやすい。上段の手すりは弾を止めてしまうので注意。最後に将校の乗ったヘリを撃墜すればクリアだ。



敵の出現パターンは決まっている。初めに左上から5人、続けて右上から3人……と来る。素早く倒していけ。



全員倒すと将校がヘリで脱走。これは従来の狙撃パターン。標的が大きいので簡単。ここまで来ればクリア同然だ。

プロ・スナイパーズ



スナイパーを狙撃し暗殺を阻止する。場所はランダムで変化。

思い出のバイオリン



標的はバイオリンの弦。こちらを向いたときに撃て。

SPECIAL STAGE



敵部隊を全滅させたのち将校を狙撃する二段構えの構成。

ターフ・マジック



出走中の競走馬に中和剤を撃ち込む。手前の馬が邪魔。

ゲー事典 「プラスティック・ボディ」ではハイジャッカーの持つ銃を直接撃ち落とすことができる。ミッションの性質上弾数無制限になっているが、実はたったの4発で終わらせることができるのだ。また「豪雪地帯」のロープ撃ちも理論上は2発で終わらせることが可能。ともにクリアはそれほど難しくないステージだが、高い精度ポイントを出すのは至難の技だ。

ワースタ盛り上げ計画、順調に進行中！

Super ワールドスタジアム 2000®

※球団名ならびに選手名は（社）日本野球機構の同意を得ています。

担当：こーじ山下
福田柵太郎

目指せ、トーナメント制覇への道！
トーナメントモード大特集

今回は、人気の「トーナメントモード」大特集と、インストには載ってない、大事な「小ネタ」集の2本立てでお送りする。これからワースタを始めるというプレイヤーの方、ぜひ参考にしてください！

トーナメントモード その魅力の秘密

前作「1999」で初めて導入されたトーナメントモード。それは、このワースタシリーズに大きな変革をもたらしたシステムであるといっても過言ではない。

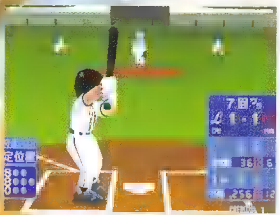
そもそも野球ゲームというのは、プレイ時間の性質上、1コインで9回まで遊ぶことができない。しかしながら、アーケードゲームの醍醐味はやはり「1コインでどこまで進めるか？」という点にある。

この矛盾を解決すべく編み出されたのがトーナメントモードなのだ。7回裏からスタートの3イニング限定という絶妙な制約、最後まで勝ち抜くと「トーナメント制覇」としてネーム登録出来るなど、そのゲーム性も豊かでプレイヤーのリピート性も高い。

今回は、このモードを制覇し、最強プレイヤーへ到達するためのテクニックについて解説していこう。



1コインでどこまで勝ち抜けるかに挑戦できる、アーケードならではのシステムだ。



7回裏からいきなりスタート。3イニング限定の制約の中で、勝ち抜いていけ！

決勝戦は、ある条件を満たして勝つのみ！

まず、トーナメントモードの流れと仕組みについて詳しく説明しておきたい。

ルールは、7回裏スタートの3イニング限定で、延長戦なしの勝ち抜き戦方式を採用（同点でもゲームオーバー）。

また、各試合ごとに相手チームとのスタート時の点差が異なり、

- **●1回戦…点差なし（同点）**
- **●2回戦…1点差**
- **●準決勝…2点差**
- **●決勝……2点差**

となっている。

さて、決勝に勝てば、すんなり「トーナメント制覇」の称号を手に入れられるのかと言うと、そう簡単にはいかない。決勝戦をある条件を満たして勝ち抜き、エキシビジョンマッチとして登場するナムコスターズに勝たなければ、トーナメント制覇達成を手に入れることはできないのだ。

では、その決勝戦に課せられたある条件とは？ それは、**「相手チームに3点差以上つけての勝利」**である。

ところが、この条件を達成するのが結構難しい。プレイヤーは後攻側のため、実際は8回裏終了時点（2イニング）で3点リードしてないと、かなり苦しいのだ。ナムコスターズを倒すよりは、こっちの条件を満たすほうが大変というのが、プレイヤーの一致するところである。さて、秘策はあるのだろうか？

トーナメントモード 最強プレイヤーへの道のり

	相手チーム	点差
1回戦	VS セリーグチーム or パリーグチーム	なし
2回戦	VS セリーグチーム or パリーグチーム	1点差
準決勝	VS オールセントラル or オールパシフィック	2点差
決勝	VS メジャーリーガーズ	2点差
3点差以上をつけて勝ち抜くと…		
エキシビジョンマッチ	VS ナムコスターズ	2点差
最強プレイヤー		

※メジャーリーガーズを自チームに選んだ場合は、決勝はオールセントラルorオールパシフィックとなります。



決勝戦に勝利しても、条件を満たさないとナムコスターズとは対戦できない……。

トーナメントモード4つの鉄則

では、トーナメントを勝ち抜くために必要な4つの鉄則をここに伝授しよう。とにかく点を取るためには、運任せに攻撃してはダメだ！ 相手はCPU…必ず弱点が存在するのだ。

1 達人モード

最初にことわっておくが、トーナメントを制するためには、必ず達人モードを選択すること。なぜなら達人モードと他のモードでは、**ボタン連打によってランナーの走力に大きな差が出る**からだ（これはインストには載っていない大事な情報の1つである）。

後述する「バント戦法」「盗塁術」も、達人モードでなければまったく意味がなくなってしまう。走塁面が勝負の行方を大きく左右するこのトーナメントにおいて、達人モード選択は必須といえる。



達人モードは、守備面だけでなく、走塁面にも大きく関係してくるモードなのだ。

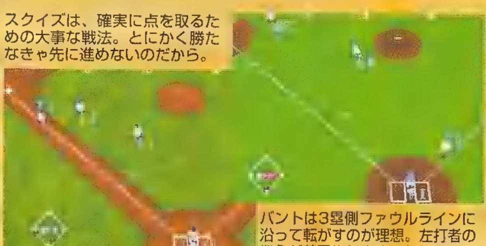
2 バント戦法

短期決戦のこのトーナメントでは、**まず先頭打者を出塁させるか否かで、戦局が大きく変わってくる**。そこで、先頭打者には必ず走力がS or Aの選手を配置し、セイフティーバントで出塁するパターンを作ろう。

ノーアウトで出塁できれば、走力がS or Aの選手なら、間違いなく盗塁に成功することができる。つまり、**バント成功＝2塁打という寸法**である（筆者は西武を使い、1〜3番打者に走力の高い選手を揃え、バントでCPUをかき乱してとにかく先に点を取る戦法を採っている）。

バントは、できるだけ3塁側のファウルラインに転がすようにするのが理想的だ。練習してコツをつかむようにしよう。

また、スクイズも結構有効。CPUはほとんどホームでタッチアウトを狙うことがないので、アウトカウントに余裕があり、1点を確実にほしいケースではスクイズも選択肢に入れておこう。とにかく点を取らなければ話にならないぞ。



スクイズは、確実に点を取るための大事な戦法。とにかく勝たなきゃ先に進めないのだから。

バントは3塁側ファウルラインに沿って転がすのが理想。左打者のほうが若干やりやすいかな？

ゲー事典 去る4月8日、私の試合パートナーである福田柵太郎と共に、リアルワースタを観戦するため（我々は、プロ野球公式戦のことをこう呼んでいる）、東京ドームの巨人対ヤクルト戦へ。試合は、巨人・上原、ヤクルト・石井の対決による白熱の好勝負で、大興奮！ ワースタ2000でも、対戦でこんな試合ができるよう、これからもいっそう精進していくつもりです。

3 盗塁術

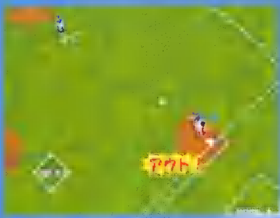
今回の2000では、盗塁をめぐる攻防がなかなか熱い。というのも、CPUの守備IDが前作に比べて格段に強化され、投球モーションに入る前に飛び出すと、確実に挟まれてアウトとなるからだ。

しかし、逆に投手のモーションを盗むことができるようになったので、絶妙のタイミングで盗塁を仕掛ければ、前作よりも成功率が高くなったと言える。

走力SorAの選手であれば、ピッチャーが投球モーションに入ってからスタートでも間に合うが、走力Bの選手に盗塁を成功させるためには、この「モーションを盗む」という行為が重要になってくる。何度も練習して盗塁のタイミングを覚えれば、**走力Bの選手も十分盗塁要員として計算できる**ので、しっかりマスターしてほしい。

また当然のことだが、**投手が遅い球を投げたときも盗塁成功の大チャンス**である。

とにかくランナーを1塁に置いたままと2塁に進めるのとでは大きな違いがある。トーナメントに勝つためには、積極的にスコアリングポジションにランナーを進める貪欲さが欲しいところだ。



あせって飛び出すと、このように挟まれてアウトに。仕掛けるときは注意せよ。



盗塁中は、左下のダイヤモンドに注目し、進むか引き返すのかをしっかり見極めろ。

4 打順は1番から！

今回の2000では、**打順が次の試合に継続されるシステム**になっている。例えば、1試合目の最後の打者が3番バッターなら、次の試合の先頭打者は4番バッターになる。

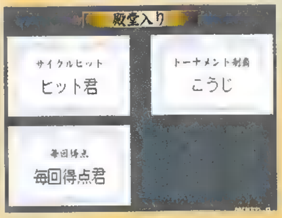
トーナメントモードは当然打順が継続されるため「なんで下位打者から始まるの？1番打者はどこ？」と混乱している人も多い。

こうならないためにも、**毎試合ごとに最後の打者をしっかり覚え**、どの試合でも、決まったオーダーが組めるようにしておこう。

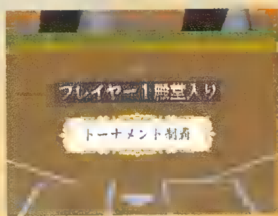

1番～9番までオーダーが決まってるのなら、毎試合ごとに打順を調整しよう。

そして最強プレイヤーへ

以上4つの鉄則を駆使し、激闘を制したプレイヤーに贈られる「トーナメント制覇」の称号。更新されない限り、キミの名前が基板に永遠に記録されるぞ。



このステイタスを獲得するために、日々プレイヤーたちは激闘と研究を繰り返すのだ。



激闘の末、ナムコスターズを撃破！念願のネームエントリーだ!!

街の様子はいかがかな？
こーじのワースタ観察日記

プロ野球の開幕戦に合わせてリリースとなったワースタ2000。ゲームが稼動してから1カ月近く経ったが、街のゲームセンターでのプレイ状況はどんな感じだろうか？

ナムコの直営店では、ほとんどのお店が新筐体サイバーリードⅡで対応。プロ野球の開幕による相乗効果も手伝ってか、稼働率は非常に好調に見えた。しかし、メモリーカードを使って「ペナントレース」や「分身くん」を楽しむプレイヤーを全然見かけないのが気になるところ……。オペレーターからすれば、PR次第で継続してゲームを楽しむプレイヤーを開拓できる環境を作れるだけに店単位の地道なプロモーション活動を期待したい。

また、一般のお店にも、結構入荷している模様。しかしながら、前作「1999」の人気も依然強い。1999と2000の2つを置いている店も非常に多く、メーカー側としては嬉しい誤算というところか……。

チームの使用率は巨人、西武が相変わらず高い。また、トーナメントモードの人気も相変わらず高いのだが、「トーナメント制覇」にネームエントリーできたプレイヤーが現時点では皆無に等しい状況だった。前作よりも少し苦戦することが多いかもしれないけど、あきらめないで最後まで頑張ろう！


メモリーカードを使って楽しめば、面白さはさらに膨らむ！

1999の完成度の高さが、ここにきてようやく認知されつつあるようだ。（協力：INTI渋谷店）

重要 インストにはない役立つ小ネタ集！

ワースタには、インストに載っていないお得な情報がたくさんある。ここでは、その一部を紹介しよう。トーナメント戦だけでなく、ペナント戦や対戦時にも十分役立つぞ。

●守備変更

これはインストにはちゃんと載っているんだけど、やり方が今イチわからない人が多いみたいなので、改めて解説しておきたい。

やり方は、タイムをかける→守備変更→**レバーを左に入れ、カーソルを守備覧のところに合わせる**（写真参照）。

これで、打順を変えたりせずに、守備位置のみが変更されるはずだ。守りを固めたいのなら、外野手に走力の高い選手を配置するのがいいぞ。


ここにカーソルがくればOK。ワンポイントリリーフも有効に使っていこう。

●牽制球でもスタミナ減少

2000では牽制球1つ取ってもスタミナ減少に影響するようになっている。牽制球はくれぐれもホドホドに……。

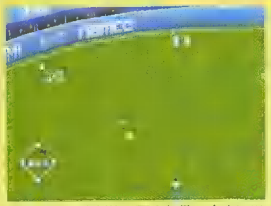
●失投の確率

失投（！マークで表示）は、スタミナが減少すればするほど多くなる。赤ゲージまできたら、すぐに交代しよう。

●打球に伸びのある内野フライの処理は要注意！

守備で一番難しいのは、打球に意外と伸びのある内野フライ。一見打ち取ったような当たりということで、内野手で追わせてしまおうとするプレイヤーが多いが、実はこれが、かなり危険だったりする。

というのも、**2000では内野フライを処理できる限界ラインが設定**されており、これを超えようとすると、内野手が定位置に強制的に戻されてしまうのだ。気をつけよう。


このように強制的に戻される。大きいフライは出来るだけ外野手で処理しよう。

●CPUは緩急あるピッチングに弱い!?

変化球→速球→変化球みたいに、緩急のあるピッチングに対してCPUは非常に弱い。前作のCPUと違い、今度は三振も結構取れるぞ。



前作よりも、CPU相手に三振が取りやすいのは事実。緩急を織りまぜろ！

ゲー事典 さて、我が地元、東京は杉並の下井草のゲームセンター「Jam's下井草店」（ハイスコア集計店）にも、この度めでたくワースタ2000が入荷！　平日の夜8時以降、スーツを着て熱心にプレイしているライオンズ使いがいたら、それは間違いなく私です。とにかくいろんな人と対戦したいので、よかったら気軽に声をかけてください。待ってます！（こーじ山下）

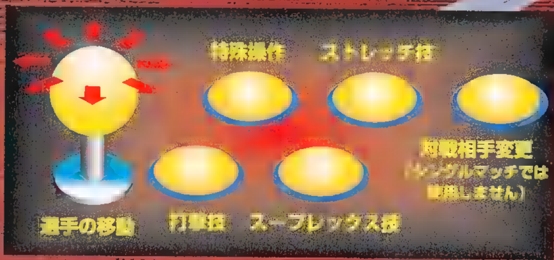
目指せIWGP王者！

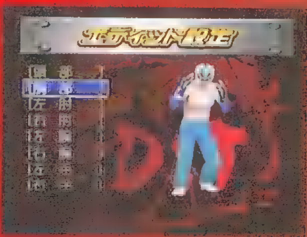
新日本プロレスリング 闘魂烈伝4 ARCADE EDITION

総勢42名のレスラーがひしめき合う、新日本プロレスリング。エディットキャラで王者を目指してみないか？



熱き闘魂をコンパネにこめろ！









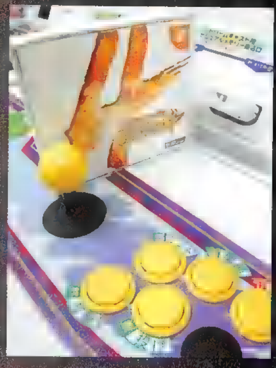
能力値の振り分けも重要。攻撃力、防御力が左右される。

こだわりが必要でしょ！

最高のエディットキャラを目指せ！

すでにドリームキャストで発売されている「闘魂烈伝4」は手に入れただろうか？ このDC版闘魂烈伝4とビジュアルメモリ（以下VM）があれば、オリジナルのレスラーを登録することが可能なのだ。そして、ゲームセンターで使用することも出来るのだ。

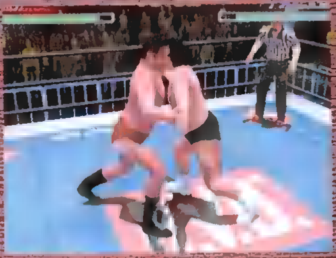
自分の理想のレスラーを作り、あのレスラーたちと闘わせてみる。果たして、自分の考えは正しいのか？ 自分の求めた理想型レスラーは強いのか？ その結論はこのエディットで出るかもしれない。さっそくレスラーを作ってみよう！



ゲー事典 技をかける流れの中で「クリティカルコンビネーション」というシステムがあり、得意な2つの攻撃、動作を組み合わせることで、通常よりも大きなダメージを与えることが出来る、というもの。例えば蝶野選手のケンカキック→S.T.F.の組み合わせがそれに当たる。最高3種類持つことが出来るので、キャラエディットする場合は、ぜひ使おう！

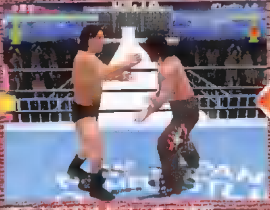
基本動作表

ダウン回復	レバーと特殊／ストレッチ／打撃／スープレックスの連打で時間短縮（[illegible]モーション中は技の先行入力が可能）
フォール	相手の側で[illegible]っぱなし。フォール中、同ボタンで[illegible]
相手を[illegible]り転がす	相手の横でレバー[illegible]ボタン2回押す（仰向けの相手[illegible]状態に、うつ伏せは仰向けに）
相手を起こす	相手の側で特殊操作ボタン
相手のバックを取って起こす	相手の側で特殊操作ボタン[illegible]押す
相手の向きを変える	特殊操作[illegible]2回押す、またはレバー＋特殊操作ボタン
ダッシュ	[illegible]押す（もう一度押すと止まる）[illegible]特殊操作ボタンでその方向に走る
ハンマースロー	[illegible]特殊操作ボタン
ロープをつかんで[illegible]	[illegible]特殊操作ボタン
リングから場外へ[illegible]	[illegible]レバーを入れ特殊操作ボタン2回押し
場外からリングへ[illegible]	[illegible]レバー入れ＋特殊操作ボタン[illegible]回押し
トップロープからリング外へ[illegible]	特殊操作ボタンを[illegible]
凶器入手	自分が場外にいる状態で場外方向にレバー入れ＋特殊操作ボタン



熱き闘魂をコンパネにこめろ！







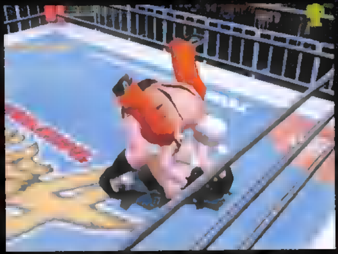




エディットでプロレスを考える

自分の好きなレスラーは、ドン・フライや小川直也といったアルティメット系の選手。で、出来上がったキャラはマウントパンチ大好きな乱暴者だった。このキャラクターは、とにかく強かった。隙あればタックル→マウントパンチの連続攻撃。マウントパンチがフィニッシュ技だ。

しかし、遊んでいて気がついた。コレはプロレスじゃないな……友人にも言われた。確かに強いのだが、強いだけがプロレスじゃないだろう。観客に見せるのがプロレスじゃないのか？　必殺技を持たせないと、いまいち盛り上がりにかけてしまう。観客を湧かせる必殺技、それを考えて作ってほしい。



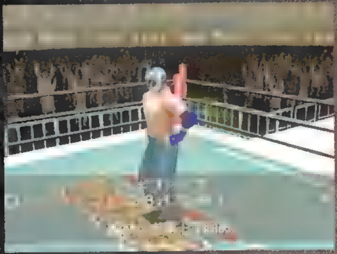
オレの作ったレスラー。確かに強いのだが……。



技設定が重要なポイント。自分のキャラにあった技を選択しよう。



技は特殊操作ボタンで確認することが可能だ。カッコイイ技を探そう。



で、出来上がったアルカディイマスク！　果たしてその実力は……。

得意技を覚えさせろ！

4人同時が熱い！

© (株) ナムコ



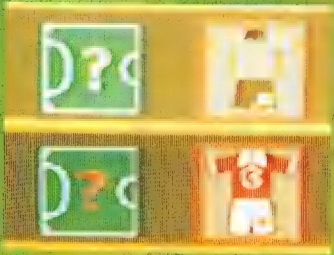
1人でプレイしてもいろんな要素が含まれているワールドキックス。でも、やっぱり4人同時が一番熱いぞ！

担当：SHO

ナムコスターズ出現！

出現方法

ナムコスポーツゲームではお馴染みとなったナムコスターズが、今回ワールドキックスにも参戦。しかも、「ナムコ'80」と「ナムコ'90」の2チームがエントリー！。出現方法は、チーム選択画面でキック入力を8回、もしくは9回入力するだけでOK。パックマンや平八がフィールド上で大暴れだ！



80年代キャラと90年代キャラで構成された2チームが選択可能。



'90はメダルを5個以上獲得した状態で決勝をクリアすると出現するぞ。



ナムコ'80はパックマンやワルキューレが登場。キーパーはマッピーだ。

メダル出現条件

様々なシュートの状態によって出現するメダル。オーバーヘッドシュートや、ループシュートなどで出現するのは発見出来たかもしれないが、実はまだまだたくさん用意されている。その全出現方法を一気に紹介！また、メダルを3つ以上獲得した状態で優勝すれば、ナムコスターズと戦うことが出来る。「あと1個で3つ揃うのに！」という人は、自殺点であと1つゲットするのがオススメだ。



ポストに当たってゴールなど、やや決めにくいものも。



慣れてくればループシュートとメダルをゲットするのもいいぞ。

ワールドキックス・メダル一覧表

メダル	出現条件
ドクロ	オウンゴール。(マイナス10pts)
4選手	1試合中に、4選手全員がゴール。(15pts)
ハット	1試合中に1選手でハットトリック。(10pts)
タイマー	残り時間1秒未満でゴール。(10pts)
コーナーフラッグ	コーナーキックからのセットプレイでゴール。(9pts)
Vゴール	Vゴールタイムにゴール。(6pts)
切手	シュートがポストに当たってゴール。(5pts)
オーバーヘッド	オーバーヘッドキックでゴール。(4pts)
ループ	ループシュートでゴール。(4pts)
グローブ	キーパーがはじいたボールをゴールする。(3pts)

大会情報

ナムコ直営店において、「ワールドキックス」の全国大会が行なわれるとの情報をGETしたぞ！まだ詳細に関しては不明だが、キックスプレイヤーはナムコ直営店にて、こまめに情報をチェックしよう！

VS.開発レポート！

最大4対4の通信対戦が可能なワールドキックスをナムコ開発陣の方々と対戦をしてきたぞ！今回初めて8人対戦をプレイしてきたが、なんといっても画面上の選手がすべてプレイヤーによって動かされている(キーパーは自動)ので超熱い！みんなも8人対戦可能な店舗を見つけたら、ぜひとも経験してみてくれ！



8人揃うと圧巻！かけ声をかけながらのチームプレイが重要だ。



結果は大敗してしまったが、楽しくプレイさせていただきました。

ゴールランクとポイント

ゲーム中に表示されるゴールランクは、距離、パス回し、シュートコースの3要素で決定される。また、ゲームオーバー画面で表示されるポイントは、シュートを決めた分の合計ポイントが表示されるのだ。普段は表示されないポイントも、シュートリプレイ中にレバーを約3回まわすことで、表示させることが可能だ。



シュートを決めたときに表示されるランクでポイントも決まるのだ。



ロングシュートや、ダイレクトパスからのシュートは得点が高いぞ。

ゲー事典 2チームのナムコスターズは、80年代版と90年代版の2種類。登場キャラクターは、ナムコ80がパックマン、ワルキューレ、ワギャン、ブーカ、キーパーがマッピー。ナムコ90が、平八、クロノア、ナジャヴ、アイヴィー(なぜ？)、そしてドン（ガンバレット）となっている。好きな方を選んでプレイしよう。

今日の食料はコレだ！

namco

料理の達人

NAMCO RYORI NO TATSUJIN ・ 南夢宮廚師大王 ・ NAMCO CHEF OF DRAGON

AOUショーでも大人気だった、料理シミュレーションエレメカ（？）がついに登場だ！料理人魂を見せてみろ！

担当：ももやん　協力：ナムコ開発チームのみなさん

業界初！中華鍋型入力装置



料理人魂は燃えているか？

キミの心に料理人魂は宿っているか？　いやさ、誰の心にも宿っているはず。今は眠っているだけにすぎない。その料理人魂を呼び起こしてくれるのが、ナムコ最新のエレメカ「料理の達人」だ。中華鍋を使った新感覚のゲームだが、ルールはいたって単純。密閉された鍋の中にある4個のボールと固定されたリングがある。このボールを料理人さながらの鍋捌きで自在に操り、リングの中に通していくだけ。

この方法で、20秒以内にボールを規定回数リングに通せば、景品ゲットとなるのだ。

しかし単純だけど、そう簡単にはいかないのが料理の達人。料理番組で見るような鍋の返しを使わないとなかなかリングに入らないのだ。

コツはいろいろあるが、まず鍋の握り方。[illegible]直にグリップ部分を[illegible]はなく、鍋の縁近くを[illegible]。こうすることで鍋の[illegible]安定するぞ。

もうひとつのコツとしては、ボールを回すのではなく、けん玉のように軽く浮かしてリングに通す方法がある。使い[illegible]の調整が難しいが、慣れる[illegible]面白いように点数が入るぞ。

晩飯をゲットしろー

みごと規定得点をクリアできれば、景品が手に入るぞ。景品はお店ごとに異なるだろうが、ナムコオススメの景品は、中華料理のレトルトパック。実は今回の取材に使われていたモノも、同じようなモノだった。ゲーマーなら、自分の飯はゲームでゲットしろー



中華鍋を下から突き出すように、[illegible]に回し……



ボールを中央に持ってこよう。うまくいかないときは、家で雑巾を使って練習だ!?



ナムコ推奨の景品は、中華のレトルトパック。ゲームで飯を食える時代がやってきた！



時間表示用電光板　上限20秒。英語では[illegible]。

中華鍋入力装置　しっくり[illegible]なしか、軽すぎもせず、[illegible]つ重すぎず。

景品取り出シ口　深く手を突っ込んでも景品は盗めないぞ。

硬貨投入口　500ウォン硬貨は入らないぞ。そのスジの方は注意！

第1回ナムコ開発チームVSアルカディア編集部 料理の達人対決！

どんなゲームでも負けることは許されない、アルカディア編集部。もちろん料理でも、それは同じだ。ってことで、ナムコ料理の達人開発チームと4対4の対決をしてきたぞ！　得点の合計で、勝敗を着ける団体戦だ。「開発がなんぼのもんじゃい！　地獄見しちゃる！」と意気込んでみましたが、結果は……45対22でアルカディア惨敗。すんません皿洗いから出直します。開発の皆様、ご協力ありがとうございました。



アルカディア編集部・料理の廃人ちーム



ナムコ開発・料理の達人チーム。左から中村さん・山口さん・小竹さん・兼子さん



また、出直してきます……



今大会の最優秀賞者の兼子さん。あんたこそ、料理の達人だ！



料理は心！　それとも勝負か？

南夢宮飯店 公式秘伝の書

其の壱　下学上達
鍋は両手でしっかりと握るべし
其の弐　秘[illegible]
手首のスナップを効かすべし
其の参　効果観[illegible]
[illegible]に料理してこそ[illegible]達人
其の四　切磋琢磨
[illegible]バルをみつけて勝負する[illegible]吉
其の五　[illegible]客[illegible]
[illegible]な鍋さばきで見物人を集めるべし
其の六　整理整頓
使用後の鍋はきちんと片づけるべし
其の七　精神集中
失敗しても怒らず慌てず、もう一回
其の八　味[illegible]
[illegible]さしす[illegible]そである
其の九　日[illegible]鍛錬
[illegible]あさんのお手伝いをしよう!!
其の十　安全第一
鍋は料理とゲーム以外に使うべからず

ゲー事典　ナムコ開発チームは、中村さん＝11点、小竹さん＝7点、山口さん＝7点、兼子さん＝20点の合計45点、対するアルカディア編集部は、ももやん＝4点/8点、まさ兄ぃ＝7点、編集北裏＝3点の合計22点という、ダブルスコアで開発の勝利となった（屈辱）。

MEDAL MEDAL MEDAL MEDAL MEDAL MEDAL

「月刊誌になりました、初心に戻るぞ」特集

メダル「始めてみよう」物語

メダルゲームはどうやって遊ぶのかまったくわからん！ ビギナーの偽らざる感想でしょう。そこで今回は月刊化記念として「メダルゲームの体系的区分およびその傾向と対策」をお送りします。

ビギナー必携?! ジャンル別簡単マニュアル

ビデオゲームは一度プレイすればだいたいわかるけど、メダルは何が起きたのかわからないままゲームオーバーになる。まったくもってムズカシイ。よく耳にする言葉です。

てなわけで、今回はそんなビギナーの皆様に、「メダルゲームのジャンル区分」「ゲームの見分け方」「基本的な遊び方」などを紹介します。本誌編集部メダルチームがビギナーのためにまとめてみました。本当のメダルの楽しみを伝えきれないかもしれませんが、攻略の初歩の導入部として参考にしてください。

それでは、左ページのメダルゲーム系譜をもとに各ジャンルをご覧下さい。見終わる頃にはあなたのメダル喰わず嫌いは解消されているハズです。

ギャンブルシミュレーション型

パチンコ

■遊び方
「CR」「ハネモノ」「パチスロ」、パチンコ屋さんと同じです。違うのはメダルを入れてメダルを出すということと難易度設定（超イージー！）くらいでしょうか。

■大もうけは？
やっぱり大当たりがでれば、ジャンジャンバリバリとなります。パチスロでは、回転するスロットを凝視してタイミングを合わせて「目押し」が必須です。

■1プレイメダル枚数
メダル1枚で玉数発に交換されます。だけどこれではあっという間に終わってしまうので、100円分くらいは投入しよう（100円投入口も付いてる）。

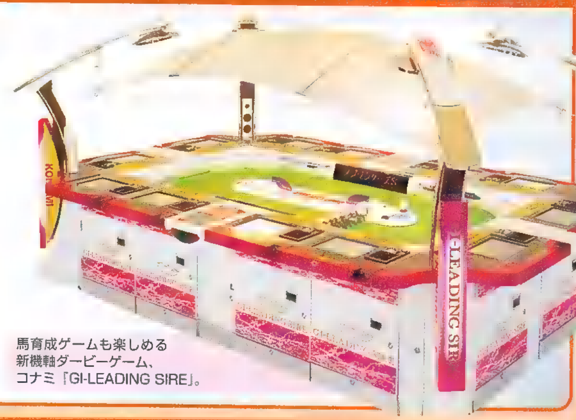
公営ギャンブル

競馬・競艇・競輪などを遊ぶ定番ゲーム。デカイ筐体にミニチュアが疾走するぞ。

■遊び方
1・2位に入る選手にBET（欄外の必須単語集参照！）して当てればメダルゲット。勝負のポイントはデータを参考にすること。競馬など、そのルールに詳しくない人は「前レースの結果」と「一言コメント」を参考にすべし。よく当たります。

■大もうけは？
やはりオッズ（これまた欄外参照！）の高い選手を狙う「穴狙い」が手っ取り早い。が、メッタに当たらないので元手が必要。ビギナーは堅実にいくべき。

■1プレイメダル数
1枚でも十分に遊べるから、元手の少ないビギナーにはオススメ。いきなりヘビーユーザーと同じ土俵で競いましょう。



馬育成ゲームも楽しめる新機軸ダービーゲーム、コナミ『GI-LEADING SIRE』。

スロットマシン

カジノ定番。これを試さずしてメダルを語るなかれ!?

見極めよ!
筒（リール）が回転していれば「メカスロット」、モニターなら「ビデオスロット」。よ〜〜く見ると「どこに同じマークが並べば当たりか」が分かってきます。この当たり線のことを「有効ライン」と呼びます。最も単純なモノは、リールが3個あり有効ラインが横1本の「3リール1ラインスロット」。これに有効ラインを2本加えたら「3リール3ライン〜」となります。もう分かりましたね。どんなにリールとラインが増えようとも大丈夫ですね。慣れるまで大変だけど、9リール8ライン、5リール9ラインなんてのもあります。こうなると当たったか、ハズレたかわからなくなります。集中して遊びましょう。

■遊び方
BETするとリールが回転、同じマークが並べば当たり。ほんとに単純明快。

■大もうけは？
「777」などを出せば数万枚を獲得できます。中には10万枚というモノも。スロットの大当たり「ジャックポット」こそメダルの醍醐味なのだ!!

■1プレイメダル枚数
1枚から10枚が標準。BET数に応じて有効ラインが増えるものが多い。



こっちは9リール8ラインビデオスロットのシグマ『WINNING TUNNEL BONUS SPIN Z』。狙うぞ10万枚。



シグマ『WINNING TUNNEL FREE 'N' DOUBLE』。3リール1ラインメカスロ。最高で1万枚ゲット。

カードゲーム

早い話がトランプのこと。ポーカーが圧倒的多数を占める。

見極めよ!
ルールを知っているはずなのになぜか難しいポーカーのメダルゲーム。カードを交換できたりできなかったり、ジョーカーがあったり無かったりと、多くのバリエーションがあります。とりあえず1回遊んで、ルールを確認してから本腰を入れよう。

■大もうけは？
重要なのは、役が完成した場合に始まるダブルアップゲーム。コンピュータより大きなカードを選んでいくゲームに勝てば、獲得したメダルを倍々にできます。ちなみに1回でも負ければゲームオーバーでメダルは没収!

■1プレイメダル枚数
1枚から10枚。BET数を増やせばオッズが上がるのが一般的。


オリジナルゲームといえばコレ。シグマの『クール104THE WHEEL』。


本格派ブラックジャックの、セガ『ブラックジャックH.A.』。5人で一緒に遊べます。



リンクした各マシンにBETされたメダルに応じてオッズが上がる、プログレッシブ機能を搭載したシグマ『WINNING PROGRESSIVE JOKER'S WILD』。

ゲー事典 【メダルゲーム必須単語1】●BET（ベット）：メダルを投入して、賭けること。●ODDS（オッズ）：配当。当たり枚数は「BET×ODDS」で算出。●WIN：獲得したメダル枚数。●リール：スロットマシンで回転する筒。ドラムとも。●HOLD：ポーカーで交換したくないカードをとめること。●ランプルーレット：ボールではなく光が動いて数字が決まるもの。

MEDAL MEDAL MEDAL MEDAL MEDAL MEDAL

メダルゲームの体系的ジャンル区分

メダルゲーム

- ギャンブルシミュレーション型
  - 公営ギャンブル
  - カジノ
- ノンギャンブル型
  - パチンコ
  - パーティーゲーム
  - オリジナルゲーム系

競馬・競輪・競艇
ルーレット
スロットマシン
カードゲーム
プッシャー
CR・ハネモノ・パチスロ
ビンゴ
麻雀・花札
メダル落とし
メダルシューティング
その他

ノンギャンブル型

ビンゴ

オヤジの宴会に欠かせないイベントといえばこれ。
そのぐらい誰でも知ってるゲーム。

■遊び方
5×5の25マスが標準的なビンゴカード。カードのライン上に数字が並べば当たりです。メダルビンゴのいいところは、カードの数字を並べかえできること。リーチ状態へもっていくことはそう難しくないので、毎回楽しめます。

■大もうけは？
タテ・ヨコ・ナナメどこでもいいから5個の数字を並べれば、数百・数千枚となるのですが、これはどうにもムズカシイ。継続あるのみ。もう一つの手としては、複数のカードを同時にプレイする「マルチカード」など、すべてのゲームモードを同時進行させて一攫千金を狙う方法があります。

■1プレイメダル枚数
1枚BETからプレイできるけど、BETを増やすたびにオッズが上昇していくパターンが圧倒的。さらにオッズだけじゃなく、スペシャルサービスが出現することもある。BETを多くしたほうがオトク。


定番中の定番、
セガ『ビンゴパーティー』

麻雀・花札


シグマ
『麻雀・大東洋圏』

■遊び方
金を賭けない限りはパーティーゲームなのでここに分類。最近は図書券を賭けるのがハヤリらしい。基本的なルールはそのまま。麻雀はビデオゲームと違ってアイテムやイカサマ機能が少なめ。あ、サービスカットもあんまり無い。

■1プレイメダル枚数
3枚BET程度からプレイできる。BETを増やすたびにオッズが上昇していくのが基本です。

メダル落とし

最近増加傾向にある新勢力。一度やるとハマる。

見極めよ!

パチンコの盤面のようなパネルにメダルを落としてターゲットを狙うゲーム。他のジャンルと複合したモノ多い。


メダル落とし＋プッシャーのシグマ『ぶちまけ権造Ver.2』。工事現場のオッサンがショベルカーでメダルを文字通りぶちまけてくれるJPは笑えます。


コナミ『ボンバーチャンス』。ビンゴとスロットゲームも付いた盛りだくさんのメダル落とし。


コナミ『ラブリーバブリー』。パネルにメダルを落として、ヤドカリのポケットに入れればメダルを獲得できます。液晶画面の映像がおもしろい。4人通信対戦もあります。

ルーレット

■遊び方
ルーレット盤のどの数字（全部で38カ所）にボールが入るかを当てる。赤か黒、奇数か偶数かを当てる二者択一がビギナー向けかも。

■大もうけは？
数字をピタリと当てれば良いのですが、確率は推して知るべし。ちなみに本物のルーレットは人がボールを投げ入れるがポケットを狙えるらしい。

■1プレイメダル枚数
これも1枚から楽しめる。ドリンク片手に優雅にプレイしよう。


本格志向のシグマ
『ルーレットキング』。

その他

どこにも属さないゲームも多い。大量に落下してくるメダルの枚数をピッタリ当てると、それが全部もらえる『ラッキーカウント』なんてのもありました。


セガ『ベースボールスタジアム』。野球盤のようにメダルを打ち返して、ホームランを打てばメダルが出てくるスポーツモノ。指が燃えそうに熱い。

メダルシューティング

これまで[illegible]。ホントにメダルを[illegible]！

引き金をひいてメダルを発射する。飛んでったり、転がったり、タイプはいろいろ。


セガ『ファンタジーゾーン』。液晶画面でオバオバのシューティングゲームが進んでいく。敵キャラを撃ち落とすとメダルがもらえます。


セガ『ヤッターマン』。メダルを転がすように発射してターゲットを狙う。ジャックポット時はサイレンとともにヤッターワンが動き出します。

プッシャー

■大もうけは？
最近のプッシャーはルーレットやスロットなどが複合してます。まずはこっちでメダルを増やし、それからプッシュしていこう。

■1プレイメダル枚数
1枚から遊べる！　だけどメダルを落とすことはまず無理。連続投入が基本です。


スロットマシンが融合したプッシャーサミー『シックスティーズドリーム』。

ゲー事典 【メダルゲーム必須単語2】●ペイアウト：貯まったメダルを払いだすこと。●クレジット：当たったメダル、BETしたメダルを貯めておくこと。●ジャックポット（JP）：要するに大当たり。これがメダルゲームの目標なのです。●ダブルアップ：本文中にもあるけどシングルメダルゲームでメダルを増やすには不可欠なオマケ機能。BIG or SMALL形式が多い。

人間工学に基づいた?! 快適ビンゴゲーム登場

BINGO BOOMER™

メダルコーナーの定番、ビンゴにいたれりつくせりの新製品がコナミから登場しました。その名は『ビンゴブーマー』。人間工学に基づいたといえば、大げさかもしれないけど、日本人の平均的な体型を考慮したシート一体型筐体は、何とも快適なプレイ心地です。大きなポイントは、シートとコンパネとビンゴボールの微妙な位置関係。これが超リラックスなプレイ姿勢を生み出しているのです。一度試してみよう。もちろん、ゲーム内容もサービス満点にしあがってるよ。





ポイント 1

ビンゴで重要なボールの動き。回転ボードをスピンしながら移動するので、ホントにイヤラシイ動きをします。

ポイント 3

シート、コンパネ、ボールの絶妙な位置関係。首を動かさなくても、目玉を動かすだけで遊べるようになっているのです。



ポイント 2

何ともありがたいリーチお知らせ機能。JPリーチは数字がのび縮みしてお知らせ。通常リーチは、その人だけに見える角度でランプが光ります。



ポイント 4

20個も取り付けられたスピーカーからは「ビーマニ?」と思うほどの高音質が! クリスマスソングなどイベント時期に合わせた曲も流れるらしいよ。

ポイント 5

こだわりシート。ヒジかけに腕をおくとちょうどメダル投入口に手が行くし、足を組むこともできるよ。1.7人掛けサイズなので2人でくっついて遊べます。

《遊び方・基本ルール》

- [illegible]
- [illegible]
- ビンゴカードが[illegible]
- ゲームモードは、ジャックポットビンゴ、ラインビンゴ、マルチカードビンゴの3種。もちろん同時プレイも可能。

JACK POT BINGO

ジャックポットポイント(当たり枚数)がゲームするたびにどんどん増えていく一攫千金BINGO。

プレイヤーがメダルを投入すればJPポイントが増えるプログレッシブ制なので、参加者が多ければそれだけ増えるペースも早い。デフォルトで250〜1000枚。お店によって設定は変わってるぞ。誰かが当たると最低値(250枚)からリスタートするので早いもの勝ちだ。☆マークはボールが入らなくてもOK。ほかの2ゲームで「JP FREE」アイテムを出せば増えるぞ。

ジャックポットが完成しても満足してる場合じゃない。このあとには「ブーマーチャンス」が登場します。ブーマーチャンス中は、このゲーム以外の「LINE BINGO」と「MULTI CARD BINGO」が大爆発する期待大なのです。



出ました1000枚。この後にやってくる"ブーマーチャンス"でさらに大もうけだ。

MULTI CARD BINGO

4枚のカードを同時にプレイできる、これまた期待大のBINGO。☆マークがたくさんあるので、前半の3球でラインが完成しちゃうことも。そうなったらオッズ30倍の大もうけだ。それからこのマルチビンゴ、ゲーム後に必ずサービス機能を追加する抽選が行なわれる。カードがひっくり返ったときに「スーパーマルチカード」が出れば、何とカードが8枚に!





見よ、BINGOカード8枚の迫力を。これだけあればどれか必ず当たる!ハズなんだけどな……

「SUPER MULTI CARD」が出れば…



ゲーム終了後は、かならずカードめくりで抽選スタート!

LINE BINGO

基本中の基本BINGOだけど、大当たりも期待できるし、サービス機能もたくさんついている。

カードの横にある矢印は、なんと数字の並びを好きなようにイジルことができます。しかも4球目が出現するまで変更できます。これを使って毎回リーチを狙うべし。また、フリースポットの☆マスにボールが入ると火の玉に変化。オッズ(配当額)が跳ね上がるぞ。



画面左上には常に「JP BINGO」の状態が表示される親切設計。



リーチじゃないので最終ボールは見てるだけ……。BINGOにありがちなこのわびしさを解消するのが「ナンバーショップ」。メダルを追加すれば入ったことにしてくれるのだ。これは買いだね!



ナナメに2ライン完成。これならJP以上にもうけられるぞ。

ゲー事典 まだまだ書ききれない機能がたくさんある『ビンゴブーマー』。さて、本文に書いてない攻略ポイントを一つ。25カ所の穴にボールが転がり込むのだけれど、5の倍数の穴は他より大きめ。数字の並びを替えるときは5の倍数を狙うようにするべき。でも、隣にボールが入っていると確率に大きな変化がでてくるのでよ〜〜く考えて並び替えよう。

おすすめプライズピックアップコーナー

プライズワンダーランド

GWですね。予定がない人はプライズ獲りに出かけましょう。ふと思ったけど、数十年後に「お宝」として珍重されるのはプライズではないだろうか? 集めといてソンはないかも。

雀犬&犬福だ!

今月は「イヌつながり」と勝手に設定しました。というわけで、『ホットギミック』シリーズで裏の主役といわれている? 雀犬(じゃんけん)と『すくすく犬福』の表の主役・犬福軍団がオススメプライズなのだ。ゲームセンターで見かけた、またはすでにゲットしたという人もいるかもしれないが、今回紹介する景品はそれぞれ第2弾。新しいポーズやキャラクターを加えた新作なのです。

発売元は、両方とも景品専門メーカーの株式会社エスケイジャパン。AOUショーにも出展していたんだけど、パンフレットと一緒に犬福キーホルダーを配布していたらしい。ゲットした人はラッキーだったね。ゲットできなかった読者諸君、ゲームセンターへ走れ!

オススメの二品

対戦ホットギミック 雀犬ぬいぐるみVer2
●全4種類 5月登場

最新タイトルのリリースも近い『ホットギミック』に欠かせない雀犬のリアルな? ぬいぐるみだ。「イエーイ」ポーズ、座布団お座りなど4ポーズあるぞ。



すくすく犬福 PVCキーホルダー
●全12種類 4月登場

しのび福、でぶ福、へいたい福、空手福、電脳福、わんぱく福、おりこう福、はかせ福、犬福、まろ福、ちび福、メタ福の12種類だ!。さて、どれがどれでしょう?



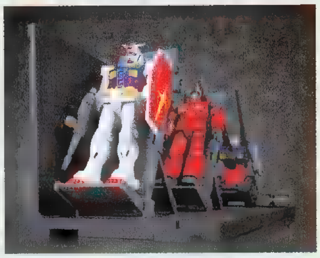
サンバDEアミーゴ キーチェーンフィギュア
●全4種類 5月登場
●発売元:セガ・エンタープライゼス

ドリキャス版も登場してまだまだ話題の「サンバDEアミーゴ」。今度の新作プライズはフィギュアとしては完璧な出来映え! かもしれないキーチェーンだ。アミーゴ、リンダ、リオ、ビンゴの4キャラがあるよ。おまけで付いてるミニマラカスでいつでもどこでもリズムをきざもう。



機動戦士ガンダム V作戦セット
●全3種類 5月登場
●発売元:バンプレスト

このアングルのガンダムを見ると、反射的に主題歌とあのセリフ「アムロ、いきまーす」を口ずさむ人はキット多いはずだ。台座の格納庫パーツを組み合わせて、カタパルト射出シーンを再現しよう。ちなみにモビルスーツ3体はコアファイター部分で分離できるため、組み替えて遊ぶこともできるのだ。



志村けん おしゃべりぬいぐるみ
●全4種類 5月登場
●発売元:セガ・エンタープライゼス

出ましたシムケンぬいぐるみ。おなかを押すと"アイ〜ン!"などなどおなじみのギャグをしゃべるのです。身長25センチのビッグサイズだから、ゲーセンでもウチの中でも目立つこと間違い無しでしょう。バカ殿・変なおじさん、それぞれ2種類あるぞ。ドリフマニアの必須アイテム!



ときめきメモリアル2 ネックピース
●全10種類 発売中
●発売元:コナミ

『ときメモ2』の女の子フィギュアが付いたネックピースが登場。陽ノ下 光、水無月 琴子など10人がそろってるぞ。なお、『ときメモ2』景品はコナミのゲームセンター「チルコポルト」でしかゲットできないから要注意。チルコポルト&景品情報は、http://www.konami.co.jp/kao/でチェックだ。



ゴルゴ13 俺の後ろに立つな
●全2種類 5月登場
●発売元:バンプレスト

"背後に立った人間は反射的に攻撃する"というゴルゴ13。彼のクセを再現したユニークなプライズである。背後に人影を察知すると、ゴルゴは反転して振り向きざまにターゲットを狙撃するのだ。番犬代わりに玄関に置くか、トイレに立たせておきたい一品だ。ライフル狙撃バージョンもあるぞ。



プライズマシンも移り変わりますので…

プライズワンダーランド マシン編

まずは、新旧定番ものから

ビデオゲームが時代とともに移り変わっていくように、プライズマシンも大きく変化しています（もちろん気付いてますよね?）。景品の種類も大幅に増えて、クオリティもアップ。1回200円なんていう機械も登場しています。

そこで今回は、「プライズワンダーランド・マシン編」と題して、ゲームセンターで定番中の定番となっているプライズマシンでの景品の取り方についてリサーチをしてきました。「こうすれば取れる!」と断言できるかどうかは疑問ですが、みなさんの景品ゲットライフに役立てて頂ければ、これ幸いです。今月は定番ジャンルの「クレーンもの」と「目押しもの」に注目!

タイミングタイプ代表：『ファンシーリフター』



新顔ながら定番になった『ファンシーリフター』。ルーレットでリフトを5段アップさせればゲットだ。



リフトごとに難易度設定ができるらしい。自分がほしい景品は他人もほしい、だから難易度は上がっていく……。

①目押し

難易度設定が機械制御されているため攻略要素は少なめ。やはり、目押し（凝視してタイミングをみてストップボタンを押す）という一点に絞られるようです。目の乾きに耐えたものが勝利をつかめるのだ。なお、ルーレットを3回止めるうち、「2&3回目は目押しがキチンと効く」というウワサを耳にしました。1回目は流して、2・3回目に全神経を集中させるとイイコトあるらしい。試してみよう。

②コンティニュー

コインの追加でリフトアップを継続できる。だから、目移り厳禁!



こちらはスロット目押しの『そろっと〜る?』。リーチをわざとハズしてコンティニューすると取りやすいというウワサあり。

クレーンタイプ代表：『UFOキャッチャー』



プライズマシンの代名詞ともいえる定番中の定番、『UFOキャッチャー21』

①ツメの見た目

ツメ角度（先端の銀色部分）が地面に対して水平で、ツメのかみ合わせにズレが無くキチンと閉じている。これがクリアされていなければ完璧につかんでいても落とす可能性あり。



やはり問題はコレ「ツメ」。何と「UFO21」のツメには重大なヒントが隠されているらしい。よーく観察せよ!

②アーム

こればっかりは1度試してみなければ判断できないけど、「景品を優しく撫で上げるような握力」はロンガイ。どんなに欲しい景品があってもこんなときはやっちゃイケナイ。また、下降時も注意。機械が古くなってくると、まっすぐ降下せずズレたり、ひねりが入ることがある。これも考慮して。

③景品の状態



景品が2種類入っている。こんな時は……大チャンスなのです。

覚えていますか? 重心狙い。これは物理的な問題なので不変です。最近増えてきた箱モノは、いかに隙間にツメをいれるか? これにつきます。重心を見極め、ツメを引っかければ間違いなし。

ちょっとお得な情報をひとつ。在庫景品を処分する時はアーム&ツメの設定が激アマになります。1台のマシンに2種類の景品があるときは処分セール中らしいぞ。

④その他

「UFO21」に限ってだけど、奥行を合わせる時に側面からのぞき込む人は要注意。曲面になっているため、光の屈折も考慮しなければいけないのだ。



【取材にうかがったお店】
AGスクエア多摩境店
東京都町田市小山町2969
Tel:042-700-0555

店長さんに質問しました

Q「プライズマシン・究極の裏技"スタッフに泣きつく!"は通用するのでしょうか?

A「スタッフはいつもお客さんを見ているものです。たくさんお金を使ってくれる人ならもちろん善処します!」

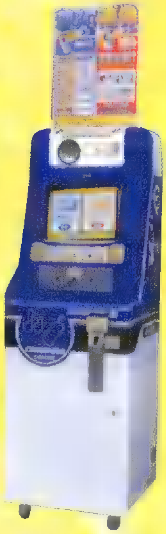
なかなか使える裏技らしいです。

NEW INFORMATION

着メロコレクション・5月新曲リスト 『入魂の一曲特集』

新・ラーメン大好き小池さんの唄	シャ乱Q	新譜
woh woh	小田和正	新譜
Mysterious Eyes	GARNET CROW	新譜
on the way to YOU	globe featuring KEIKO	新譜
THE MAIN LORD	globe featuring MARC	新譜
Dear	Histeric Blue	新譜
gravity	LUNA SEA	新譜
Style	井手麻理子	新譜
あなたとふたりで	傳田真央	入魂の一曲
KNOCKIN' ON YOUR DOOR	L←→R	入魂の一曲
ふられ気分でRock'n' Roll	TOM★CAT	入魂の一曲
六本木心中	アン・ルイス	入魂の一曲
メリー・ジェーン	つのだ☆ひろ	入魂の一曲
なめとんか	やしきたかじん	入魂の一曲
夢想花	円広志	入魂の一曲
酒と泪と男と女	河島英五	入魂の一曲
ロード	虎舞竜	入魂の一曲
ルビーの指輪	寺尾聡	入魂の一曲
You're the Only…	小野政利	入魂の一曲
モノクローム・ヴィーナス	池田聡	入魂の一曲
泣いていいよ	原史奈	ロックマンDASH2
願いがかなう場所	原史奈	ロックマンDASH2

※実は、コレはまだまだ一部。他の曲も追加される予定なのだ。



Chaku-Melo CHAKUSHIN-MELODY
着メロコレクション
HANDY PHONE MELODY COLLECTION

カプコンのインスタント着メロマシーン『着メロコレクション』の5月の新曲は、「入魂の一曲」特集です。どういう曲かと言いますと…、説明がムズカシイ。確かに、あのアーチストが魂を込めて唄っている曲ばかりです。結構ウケそうかな。もちろん新譜・ゲームBGMもあります。「小池さ〜ん、小池さ〜〜ん」が入ってます。ラーメン屋でかかってくれれば、みんな笑ってくれるでしょう。

それから、対応機種の新情報も。ドコモの「D502i」が加わります。

ゲー事典 今回の取材でプライズマシンの難易度設定について知ることができました。普段ナニ気なく遊んでるけど、すべてに細かい設定があることに驚いてしまった。取材中もお客さんの様子をつぶさに観察、そのお客さんが離れたらすぐに設定を変えるのだ（取れそうに無ければ簡単に、簡単すぎたら難しく）。絶対に取れないようにする、なんてのも簡単らしい……

筐体百景

電映心象スケッチ

四之回
ベル・エポックの残響





「古き良き時代」という言葉がある。
過ぎ去りし憧憬とセピア色の空気。
そしてその中核には「開かれた前途」への、
屈託のない希望が広がっていた。

世界を満たした「可能性」は明日へと繋がるもの。
そう、信じていた時代。
──かつてそれは「現在」として存在していた時間でもあった。
「瞬間」を大切に生きた者のみが得ることができる、かけがえのない時間。

だが、それは完全なる「過去の遺物」では、決してない。
時代の血脈は、途切れることなく「今」へと続いている。

確かめる方法は、至って簡単だ。
あの扉を、くぐるだけでいい。
荷物や辞書、地図は要らない。
手には一枚のコインだけあればいい。
そこに必ず、見えるはずだ。
ベル・エポックの残響が。

そして、過去は「今」へと姿を変え、いつまでも続いていく。
いくつもの終わりと始まりを繰り返しながら。





ベル・エポック/belle epoque：　フランス語で"美しい時代"のこと。

Text:田渕健康

告知　このコーナーでは、あなたの心に残る筐体逸話、街中の得難い筐体シチュエーションなどの情報もお待ちしております。編集部「筐体百景」係まで。



CAPCOM
POWER STONE 2
パワーストーン2
秘密の小公女 ジュリア
発明少年 ピート
悪の料理人 グルマン
見た冒険世界へ。
暗雲立ち込める大空。大地をゆるがす轟音とともに
巨大な影が世界を覆いつくす。突如として現れた謎の浮遊城。
悪の策略によって捕らえられたパワーストーン戦士達。
果たして彼らの運命は？ 新たなる冒険が今始まる。
激戦!! 4人でバトルロイヤル!! 生き残るのは2人!!
4人同時に遊べる。協力して戦うもよし、自分以外をすべて蹴散らすもよし。戦法はキミ次第だ。
緊迫!! 刻々と変化するバトルシチュエーション!!
次々と変わるバックグランド。気が抜けないドラマティックな冒険劇の始りだ。
集めろ!! パワーアップの源、パワーストーン!!
パワーストーンを集めて変身!!パワーアップした超必殺技で一気に逆転だ。
©CAPCOM CO., LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED.
"Dreamcast"は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。画面は開発中のものです。
CAPCOM FAX 通信
FAX: 06-6947-4540
●最新情報発信中!!
最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など
知りたい情報満載!!24時間いつでも引き出せます。
セルピュータ 最新情報
「パワーストーン」オリジナル・サウンドトラック
絶賛好評発売中!! 2,100円(税込)CPCA-1024
★<最新情報が満載のカプコンホームページへアクセス!!> http://www.capcom.co.jp/


NAOMI™
NEW CHALLENGER
赤い疾風 フォッカー
さすらいのガンマン アクセル
いこう!ぼくらが夢
ビジュアルメモリでドリームキャストとリンク!! 家庭からアーケードへ。遊びが拡がる!!
NAOMIに登場しないレア・アイテムを開発しよう!!
ドリームキャスト
「ミニ図鑑」を作成。
ビジュアルメモリ
「ミニ図鑑」のアイテムから好きなものを「ハンディアイテム」として登録。
ミニ図鑑
ドリームキャスト・コントローラ
「C型パネル筐体」には、ビジュアルメモリをセットしたドリームキャスト・コントローラを接続!!
アーケード版 パワーストーン2
ドリームキャストで手に入れたレア・アイテムが使用可能に!!
※ビジュアルメモリはVM対応筐体、C型パネル筐体で使用可能です。
株式会社カプコン®
<AM事業部> ●本社/〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
●東京支店/〒163-0411 東京都新宿区西新宿2丁目1番1号(新宿三井ビル11階)
<カプコンソフト情報> 大阪:(06)6946-6659 東京:(03)3340-0718 札幌:(011)281-8834 仙台:(022)214-6040
名古屋:(052)571-0493 広島:(082)223-3339 松山:(089)934-8786 福岡:(092)272-0086
※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。

COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE

平成12年6月1日発行（毎月1回1日発行） 第1巻第1号 通巻第1号



雑誌11547-06 Printed in Japan 凸版印刷

T1111547060583